

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO  
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
DI SMK YPKK 2 SLEMAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**PUNGKY SAMSUSILOWATI**

12803244066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO  
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
DI SMK YPKK 2 SLEMAN**

**SKRIPSI**

Oleh:  
**PUNGKY SAMSUSILOWATI**  
12803244066



Dosen Pembimbing

Dr. Ngadirin Setiawan, SE., M.S.,  
NIP. 19561014 198111 1 001



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:




**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO  
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
DI SMK YPKK 2 SLEMAN**

yang disusun oleh:

**PUNGKY SAMSUSILOWATI**  
12803244066

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 27 Oktober 2016  
dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, S.E., M.Si., Ak.	Ketua Penguji		18/11 2016
Dr. Ngadirin S., SE., M.S	Sekretaris Penguji		21/11 2016
Dra. Isroah, M.Si	Penguji Utama		17/11 2016

Yogyakarta, 23 November 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 0021

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Pungky Samsusilowati**  
NIM : **12803244066**  
Program Studi : **Pendidikan Akuntansi**  
Fakultas : **Ekonomi**  
Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU  
UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI  
PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMK YPKK  
2 SLEMAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 18 Oktober 2016

Penulis,



Pungky Samsusilowati

NIM. 12803244066



## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada TuhanMu.”

( QS. Al Insyirah : 6-8)

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al-Baqarah: 153)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Samsudi dan Ibu Candrawati, kedua orang tuaku yang selalu mendoakan, memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
2. Kedua kakakku, Addy Candra Lilik Y dan Deddy Saputra serta keluarga yang senantiasa memberikan motivasi.
3. Sahabatku, Liasari, Amel, dan Alid yang selalu memberi dukungan dan senantiasa menemani selama penyusunan skripsi, serta teman-teman Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan hingga Tugas Akhir Skripsi (TAS).

**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO  
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
DI SMK YPKK 2 SLEMAN**

**Oleh:  
PUNGKY SAMSUSILOWATI  
NIM. 12803244066**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Alat evaluasi berupa permainan kartu UNO ini merupakan salah satu inovasi atau varian dengan tujuan: 1) menghasilkan permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan mengelola kartu utang; 2) mengetahui kelayakan produk Kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan mengelola kartu utang; 3) Mengetahui respon siswa terhadap kegiatan evaluasi akuntansi pokok bahasan mengelola kartu utang menggunakan permainan Kartu UNO sebagai alat evaluasi.

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model *Four-D* yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan penilaian para ahli yang terdiri dari ahli evaluasi, ahli materi, dan praktisi serta uji pengembangan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK YPKK 2 Sleman terdiri dari 42 siswa.

Berdasarkan penilaian ahli evaluasi, ahli materi dan praktisi, Kelayakan alat evaluasi dihitung dari persentase kelayakan. Penilaian ahli evaluasi Sangat Layak (97,23%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian ahli materi Sangat Layak (96,18%) dan Sangat Baik. Hasil analisis uji coba soal Validasi soal valid (97%), Reliabilitas tinggi sebesar (1,0263) sehingga termasuk soal yang reliabel, Tingkat Kesukaran tergolong soal yang baik, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis soal mudah (26%), soal sedang (73%), dan soal sukar (1%). Respon siswa terhadap permainan kartu UNO menunjukkan penilaian Sangat Layak (95,75%) dan Sangat Baik. Berdasarkan hasil penilaian dari keempat tahapan tersebut, maka permainan kartu UNO yang dikembangkan Sangat Layak (96,31%) untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Penelitian dan Pengembangan, Alat Evaluasi, Permainan, Kartu UNO, Akuntansi Utang



**DEVELOPMENT OF UNO CARD GAMES AS ACCOUNTING LEARNING  
EVALUATION TOOL IN SMK YPKK 2 SLEMAN**

**By  
PUNGKY SAMSUSILOWATI  
NIM.12803244066**

**ABSTRACT**

*This is developmental research. Evaluation tool of UNO card is an innovation with goal of producing UNO card games as accounting learning evaluation tool at subject of debt card management; identifying feasibility of UNO card as evaluation tool of accounting learning evaluation tool at subject of debt card management and identifying student response on evaluation of accounting subject on managing debt card using UNO card.*

*The research and development was done using Four-D model consisting of define, design, develop and disseminate. Define step was done with need analysis, student analysis, job analysis, concept analysis, and goal specification. Design step include test formulation, media selection, format selection and early design. Develop step include assessment by expert consisting of evaluation expert, material expert, and practitioner as well as development. The subject consisted of class XI student of SMK YPKK 2 Sleman (42 students).*

*Based on evaluation expert, material expert and practitioner, feasibility of the evaluation tool is assessed on feasibility percentage. Evaluation expert assessed that the tool is very feasible (97.23%) and very good. Material expert evaluate that the tool is very feasible (96.18%) and very good. Validation test indicted that the tools was valid (97%). It had high reliability (1.0263). Difficulty level was good, indicated with 26% easy problems, 73% moderately difficult problems and 1% difficult problems. Student response on UNO card game is shown with assessment of very feasible (95.75%) and very good. Based on evaluation of the four steps, UNO card game is very feasible (96.31%) for being used as learning evaluation tool.*

**Keywords:** *research and development, evaluation tool, games, UNO card, debt accounting.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman” dengan lancar. Peneliti menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian,
3. Bapak Dr. Ngadirin Setiawan, SE., M.S., Dosen pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi,
4. Bapak Endra Murti Sagoro, S.Pd., M.Sc., dosen penasehat akademik yang telah membersamai kami selama masa studi,
5. Dra. Isroah, M.Si., dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran bagi kesempurnaan skripsi,
6. Ibu Sukanti, M.Pd., dosen ahli evaluasi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap Alat Evaluasi Pembelajaran akuntansi berupa Permainan Kartu UNO,
7. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., dosen ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap Alat Evaluasi Pembelajaran akuntansi berupa Permainan Kartu UNO,
8. Seluruh dosen karyawan Jurusan Pendidikan Akuntansi yang telah membantu selama kuliah dan penelitian berlangsung,



9. Drs, Ircham Rosyidi, Kepala SMK YPKK 2 Sleman yang telah memberikan ijin penelitian,
10. Ibu Arin Yulianti, S.Pd., guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman yang telah bersedia bekerja sama dan senantiasa memberikan masukan selama pelaksanaan penelitian,
11. Seluruh siswa kelas XI Akuntansi 4 dan XI Akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman atas kerja sama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian,
12. Teman-teman Pendidikan Akuntansi 2012, yang telah membantu selama perkuliahan, memberikan dukungan, dan senantiasa menemani selama penyusunan skripsi.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan baik oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 18 Oktober 2016

Penulis,



Pungky Samsusilowati

NIM. 12803244066

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN UNTUK DIUJIKAN.....	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Akuntansi Utang.....	11
a. Pengertian Akuntansi.....	11
b. Akuntansi Utang.....	12
2. Pengertian Permainan.....	13
3. Permainan Kartu UNO.....	15
a. Sejarah Perkembangan Kartu UNO.....	16
b. Bermain Kartu UNO.....	17
4. Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi.....	19
a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran.....	23
b. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran.....	24
5. Penelitian & Pengembangan.....	25
a. Definisi Penelitian & Pengembangan.....	25
b. Prosedur Pengembangan.....	26
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Berfikir.....	32
D. Pertanyaan Penelitian.....	34
BAB III. METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Langkah-langkah/Prosedur Pengembangan.....	36



D. Subjek dan Objek Penelitian.....	40
E. Definisi Operasional.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41
G. Uji Validitas Instrumen.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Deskripsi Penelitian.....	55
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	55
2. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	55
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
1. Tahap Pendefinisian.....	57
2. Tahap Perancangan.....	61
3. Tahap Pengembangan.....	65
a. Analisis dan Revisi.....	79
b. Tahap Uji Coba dan Evaluasi.....	83
4. Tahap Penyebaran.....	93
C. Pembahasan.....	94
1. Pembahasan tentang Pengembangan Pembuatan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pengelolaan Kartu Utang.....	94
2. Pembahasan tentang Kelayakan Produk Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang.....	95
3. Pembahasan tentang Respon Siswa atas Penggunaan Permainan Kartu UNO dalam Pembelajaran Akuntansi Pengelolaan Kartu Utang.....	96
D. Keterbatasan Penelitian.....	98
<b>BAB V. KESIMPULAN.....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>105</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	44
2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Evaluasi.....	45
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru .....	45
4. Kisi-kisi angket uji coba alat evaluasi untuk siswa.....	46
5. Aturan Pemberian Skor.....	49
6. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor.....	50
7. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai.....	51
8. Penilaian Kelayakan.....	52
9. Kriteria Indeks Kesukaran.....	54
10. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi berupa Permainan Kartu UNO.....	55
11. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	57
12. Hasil Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan.....	60
13. Nama-nama Reviewer dalam Validasi Ahli.....	66
14. Penilaian Ahli Evaluasi pada Aspek Substansi.....	67
15. Hasil Validasi oleh Ahli Evaluasi pada Aspek Konstruksi.....	69
16. Hasil Validasi oleh Ahli Evaluasi pada Aspek Bahasa.....	70
17. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kesesuaian dan Kelengkapan Materi.....	72
18. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Keakuratan dan Teknik Penyajian Materi.....	73
19. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Pendukung Penyajian .....	75
20. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kesesuaian Evaluasi dan Penggunaan Bahasa dan Istilah.....	77
21. Pedoman Penskoran.....	80
22. Nilai/Skor Permainan Kartu UNO.....	81
23. Perbaikan dari Ahli Materi.....	81
24. Perbaikan dari Praktisi Guru Akuntansi.....	82
25. Klasifikasi Soal berdasarkan Validitasnya.....	84
26. Klasifikasi Soal berdasarkan Tingkat Kesukarannya.....	86
27. Rangkuman Butir Soal yang Tidak Baik.....	87
28. Penilaian Aspek Penyajian Materi pada Uji Coba Lapangan.....	89
29. Penilaian Aspek Tampilan dan Pendukung Penyajian pada Uji Coba Lapangan.....	90
30. Penilaian Aspek Komunikasi Visual dan Kebermanfaatan pada Uji Coba Lapangan.....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kisi-kisi Soal untuk Siswa .....	62
2. Penilaian Ahli Evaluasi pada Aspek Substansi.....	68
3. Penilaian Ahli Evaluasi pada Aspek Konstruksi .....	70
4. Penilaian Ahli Evaluasi pada Aspek Bahasa .....	71
5. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kesesuaian dan Kelengkapan Materi .....	73
6. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Keakuratan & Teknik Penyajian Materi ...	75
7. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Pendukung Penyajian .....	76
8. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kesesuaian Evaluasi dan Penggunaan bahasa dan Istilah.....	78
9. Klasifikasi Soal berdasarkan Validitasnya .....	85
10. Klasifikasi Soal berdasarkan Proporsi Tingkat Kesukarannya .....	87
11. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan .....	90
12. Penilaian Aspek Tampilan dan Pendukung Penyajian pada Uji Coba Lapangan	91
13. Penilaian Aspek Komunikasi Visual dan Kebermanfaatan pada Uji Coba Lapangan.....	93



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Silabus.....	107
Lampiran 2 Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Evaluasi.....	109
Lampiran 3 Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi.....	113
Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi untuk Guru Akuntansi.....	118
Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Siswa.....	123
Lampiran 6 Kisi-kisi Soal.....	126
Lampiran 7 Hasil Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran Soal....	128
Lampiran 8 Soal dan Kunci Jawaban Akuntansi Mengelola Kartu Utang.....	145
Lampiran 9 Daftar Validator.....	156
Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Evaluasi.....	157
Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	167
Lampiran 12 Hasil Penilaian Guru Akuntansi.....	172
Lampiran 13 Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan.....	182
Lampiran 14 Hasil Uji Pengembangan (Angket Respon Siswa).....	191
Lampiran 15 Produk akhir Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi.....	203
Lampiran 16 Foto Dokumentasi Penelitian.....	218
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian.....	220

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia memiliki keunggulan secara kuantitas sumber daya manusia namun dalam hal kualitas belum bisa bersaing dengan sumber daya manusia negara lain. Rendahnya mutu pendidikan Indonesia adalah penyebab dasar rendahnya mutu sumber daya manusia sehingga menyebabkan lambatnya kemajuan berbagai aspek kehidupan masyarakat, yang dinyatakan oleh berbagai badan dunia seperti UNESCO, UNDP, dan HDI.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM), baik dalam kepribadian, kemampuan, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Meningkatnya kualitas SDM sejajar dengan kualitas pendidikan di suatu Negara, semakin baik kualitas pendidikan di suatu Negara maka semakin baik kualitas SDM yang dihasilkan. Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan dari tercapainya tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan menjadi perhatian utama untuk mempersiapkan kualitas sumber daya manusia demi tercapainya cita-cita nasional. Salah satu cabang ilmu pengetahuan dalam pendidikan yakni akuntansi. Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang didalamnya membahas seni dalam pencatatan keuangan. Mata pelajaran Akuntansi membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam mempelajarinya sehingga memerlukan banyak latihan dan keterampilan. Karakteristik akuntansi yang memerlukan keterampilan dalam mengaplikasikan teori dibutuhkan pengevaluasian. Guru memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tugas utama guru dalam mengajar yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran melalui kegiatan evaluasi.

Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. Evaluasi merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan seorang guru dalam menjalankan tugasnya dan mengukur sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Evaluasi juga dapat digunakan untuk mengetahui kelemahan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam evaluasi terdapat langkah-langkah pengukuran dan penilaian. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan suatu ukuran yang sifatnya kuantitatif. Menilai adalah pengambilan keputusan

terhadap sesuatu dengan ukuran baik atau buruk yang sifatnya kualitatif (Suharsimi Arikunto, 2013: 3).

Pada umumnya, alat evaluasi pembelajaran akuntansi dikelas berupa lembaran soal yang dikerjakan secara individu oleh siswa dan diawasi guru. Tujuan kegiatan evaluasi yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi akuntansi yang telah diajarkan. Kegiatan evaluasi dapat menimbulkan kecemasan pada siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil tes (Arikunto, 2012: 70), selain itu tes juga dapat menimbulkan suasana khusus yang mengakibatkan siswa melakukan tindakan kecurangan sehingga proses kegiatan evaluasi kurang kondusif.

Tindakan kecurangan yang biasa disebut mencontek menjadi salah satu fenomena yang telah membudaya dan dianggap lumrah, didukung dari penulisan Muthmainnah (2013). Siswa mencontek saat ujian karena cenderung merasa depresi atau tertekan untuk mendapatkan nilai yang bagus. Siswa belajar dengan orientasi untuk mendapatkan nilai tinggi dan lulus ujian, akibatnya banyak siswa yang kehilangan rasa percaya diri dan mulai terkikisnya nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab.

Pada masa seperti sekarang, banyak ide-ide dan upaya yang dilakukan untuk mengurangi tindakan mencontek, mulai dengan membuat tipe soal menjadi 4 sampai 5 macam. Dimana tiap lembar soalnya berbeda atau dengan penataan posisi duduk sebelum diadakannya kegiatan evaluasi.



Akan tetapi para siswa cenderung lebih menyukai berdiskusi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas. Para siswa beranggapan bahwa dengan bertukar pikiran dengan sesama teman akan menambah wawasan dan saling melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dan para guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif alat evaluasi yang digunakan adalah menggunakan permainan kartu UNO, Peneliti mencoba alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan permainan Kartu UNO. Permainan ini sudah tidak asing lagi di kalangan pelajar khususnya siswa SMK. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK PIRI 3 Yogyakarta dan SMK YPKK 2 Sleman, para siswa yang memainkan permainan Kartu UNO mengaku senang bermain kartu dengan alasan mereka merasa lebih rileks, seru, dan santai. Sehingga siswa tidak merasa tertekan ataupun depresi. Permainan kartu UNO berbeda dengan kartu remi atau domino karena kartu UNO lebih bertujuan untuk media bermain oleh anak-anak. Gambar dalam kartu UNO lebih menarik dengan gambar tokoh kartun yang sedang terkenal dan diidolakan.

UNO adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu dicetak khusus. UNO dalam bahasa Indonesia berarti “SATU”. Permainan kartu UNO merupakan permainan kartu yang mengutamakan persamaan

warna dan angka yang tertera di kartu, yang membuat lebih menarik dari permainan kartu UNO ini adalah terdapat *action cards* yang mana mempunyai aturan khusus apabila kartu-kartu tersebut dimainkan. Permainan yang menarik ini sangat diminati segala usia. Hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk memilih merancang alat evaluasi pembelajaran permainan kartu dengan memodifikasi permainan kartu UNO.

Hasil penelitian Robert (2007) pada mata pelajaran biologi dan Luqman (2013) pada mata pelajaran ekonomi menjelaskan bahwa permainan kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Penelitian lainnya adalah Astolfi (2010) dan Fridman (2010) menjelaskan bahwa permainan kartu yang dijadikan sebagai media pada ilmu biologi dan akuntansi, dapat melatih cara kerja otak untuk menuangkan permainan dan menarik minat publik guna belajar praktik ilmu akuntansi.

Berdasarkan uraian di atas, dan mempertimbangkan aspek manfaatnya maka dilakukan penelitian “Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman”. Pemilihan kartu UNO sebagai alat evaluasi dengan alasan karakteristik para siswa yang cenderung lebih senang bermain kartu UNO. Setiap kartu UNO berisi soal yang telah dikembangkan peneliti dan dijawab oleh siswa secara berkelompok. Di harapkan dengan menggunakan permainan kartu UNO, para

siswa menjadi lebih rileks, seru, dan dapat meminimalisir tindak kecurangan mencotek. Pengembangan permainan kartu UNO ini digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Materi yang dipilih adalah Mengelola kartu utang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Akuntansi merupakan mata pelajaran yang rumit dimana memuat hafalan dengan muatan teori, disertai dengan perhitungan sehingga memerlukan banyak latihan dan keterampilan. Sehingga siswa cenderung merasa stres yang berakibat siswa kurang percaya diri saat kegiatan evaluasi berlangsung
2. Siswa yang tertekan dan merasa stres untuk mendapatkan nilai yang bagus cenderung melakukan tindak kecurangan. Salah satunya dengan mencontek, yang mungkin bisa dikarenakan penguasaan materi yang kurang ataupun faktor yang lainnya.
3. Kegiatan evaluasi masih menggunakan lembaran soal yang dikerjakan oleh siswa sehingga guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa.
4. Masih kurangnya kreativitas pendidik dalam menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif

5. Kartu UNO ini dapat dijadikan sebagai alternatif Alat Evaluasi bagi guru karena Permainan Kartu UNO merupakan permainan yang menyenangkan, seru dan santai, dan juga dapat mempermudah guru untuk mengetahui secara langsung hasil belajar siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, kegiatan evaluasi masih menggunakan lembaran soal yang dikerjakan oleh siswa sehingga guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa, dan kurang tersedianya alat evaluasi yang kreatif dan inovatif. Maka peneliti membatasi pada pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan mengelola kartu utang di SMK YPKK 2 Sleman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada fokus penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang di SMK YPKK 2 Sleman?



2. Bagaimana kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang menggunakan permainan Kartu UNO?
3. Bagaimana respon siswa terhadap Kegiatan Evaluasi Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang menggunakan permainan Kartu UNO sebagai alat evaluasi di SMK YPKK 2 Sleman?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin di capai dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang.
2. Mengetahui kelayakan produk Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang
3. Mengetahui respon siswa terhadap Kegiatan Evaluasi Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang menggunakan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

## 1. Manfaat Teoritis

Manfaat pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan alat evaluasi pembelajaran kartu UNO di SMK YPKK 2 Sleman.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menggunakan sebagai informasi dalam memilih penilaian yang mampu memberikan informasi yang menyeluruh mengenai kemampuan peserta didik, dan memperoleh informasi dalam penilaian terhadap peserta didik

### c. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk menerapkan alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan permainan Kartu UNO agar lebih menyenangkan.

d. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan tambahan wawasan untuk mendorong adanya penelitian lebih lanjut guna meningkatkan mutu pendidikan

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Akuntansi Utang**

###### **a. Pengertian Akuntansi**

Menurut Mardiasmo (2000:01) “ditinjau dari segi proses akuntansi, Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan dan pelaporan transaksi-transaksi keuangan suatu organisasi dengan cara-cara tertentu yang sistematis, serta penafsiran terhadap hasilnya.” Reverensi lain ditemukan bahwa Suwardjono (2012: 10), mendefinisikan Akuntansi adalah :

Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan Negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan

Dengan melihat berbagai definisi Akuntansi, secara umum akuntansi bisa diartikan sebagai seni, ilmu, sistem informasi yang didalamnya menyangkut pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidak-tidaknya bersifat keuangan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah suatu usaha yang dilakukan

untuk memahami ilmu yang mempelajari suatu pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidaknya tidaknya bersifat keuangan.

#### **b. Akuntansi Utang**

Menurut *Statement of Financial Accounting Concept* (SFAC)

No.3 utang (*liabilities*) adalah:

pengorbanan manfaat ekonomis yang mungkin terjadi di masa yang akan datang yang timbul dari kewajiban yang ada dari suatu entitas (kesatuan) tertentu untuk mentransfer aktiva atau memberikan jasa ke entitas lainnya di masa yang akan datang sebagai akibat transaksi atau kejadian di masa lalu.

Menurut Hendi Somantri (2009: 49), suatu kewajiban masa kini untuk meyerahkan uang, barang, atau jasa kepada pihak lain pada masa datang sesuai akibat transaksi pada masa lalu. Utang perusahaan secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi utang jangka pendek dan utang jangka panjang. Secara umum utang jangka pendek yaitu kewajiban yang harus dipenuhi dalam jangka waktu tidak lebih dari setahun sejak tanggal neraca. Utang jangka pendek merupakan utang yang harus dilunasi dengan menggunakan sumber-sumber yang termasuk golongan aktiva lancar.



Bedasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan utang adalah suatu pengorbanan ekonomis masa sekarang atau masa mendatang yang timbul karena transaksi dimasa lalu yaitu utang jangka pendek dan utang jangka panjang.

## 2. Pengertian Permainan

Afifah Nur Chayat (2012: 03) menjelaskan pengertian permainan sebagai berikut:

Permainan adalah suatu latihan yang mana pesertanya terlibat dalam sebuah kontes dengan peserta lain (atau sekelompok orang) dengan dikenai sejumlah peraturan. Sebagian besar permainan pelatihan lebih diarahkan pada kompetensi peserta pelatihan (*trainee*) secara individual terhadap dirinya sendiri daripada berkompetisi dengan sesama *trainee*. Hal ini untuk menghindari situasi adanya yang menang dan yang kalah.

Istilah permainan meliputi permainan keterampilan psikomotorik, intelektual, dan adu keberuntungan. Beberapa tipe permainan yang umum, antara lain lempar panah, ular tangga, sepak bola, scrabble, tebak kata, dan aneka permainan kartu. Mengenai permainan yang dimainkan secara individual, antara lain solitaire, *patience* (semacam permainan kartu), teka teki silang, dan poker.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 698), permainan adalah sesuatu atau barang yang digunakan untuk bermain. Sedangkan Arief S. Sadiman dkk (2011: 75-76) berpendapat, permainan adalah suatu

konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Jadi dapat di simpulkan bahwa permainan merupakan suatu konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan sesuatu atau barang yang digunakan untuk bermain yang dikenai sejumlah peraturan.

Suatu permainan harus memiliki empat komponen yaitu:

- a) Adanya pemain
- b) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c) Adanya aturan-aturan main
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d) Permainan bersifat luwes, permainan dapat dipakai untuk:
  - 1) Mempraktikan keterampilan membaca dan berhitung sederhana
  - 2) Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi.
  - 3) Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya

- 4) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.

### 3. Permainan Kartu UNO

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan baik perorangan maupun berkelompok dengan tujuan untuk bersenang-senang, meluangkan waktu, ataupun berolahraga. Dewasa ini, telah terdapat beragam jenis permainan baik untuk anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu jenis permainan yang menarik perhatian untuk semua kalangan adalah permainan kartu dan permainan yang digunakan sebagai alat evaluasi pada penelitian ini merupakan sebuah kartu.

Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:510) adalah “kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis)”. Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (*turn-based game*). Untuk jenis permainan ini digunakan sekumpulan kartu yang umumnya berjumlah 52 kartu, tetapi ada juga yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, contohnya adalah kartu UNO yang berjumlah 108 kartu. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat evaluasi adalah kartu uno yang merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh kalangan pelajar.

Menurut Rohrig (2008: 214), UNO adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapapun diatas usia tujuh tahun. Jadi, permainan kartu UNO adalah barang yang berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk bermain pada usia diatas tujuh tahun.

#### **a. Sejarah Perkembangan Kartu UNO**

Tinsman (2002: 55) menjelaskan bahwa kartu UNO pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu UNO dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya UNO mulai dikenal lebih luas lagi berkat International Games Inc.. Sekarang International Games Inc. telah menjadi bagian dari keluarga Mattel.

#### **b. Bermain Kartu UNO**

Permainan kartu UNO merupakan salah satu permainan kartu yang populer di seluruh dunia. Permainan kartu UNO bisa dimainkan dari 2 hingga 7 orang. Cara bermain kartu UNO bermacam-macam.

Pada dasarnya, aturan permainan dari kartu UNO ini adalah seperti berikut:

Hakim (2010: 06) menjelaskan bahwa aturan permainan kartu UNO adalah setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu. Pada permulaan permainan, satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*. Untuk dapat memainkan kartu ini, seorang pemain pada gilirannya harus dapat menyamakan angka ataupun warna dari kartu tersebut. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya.

Terdapat beberapa *action card* yang juga dapat dimainkan. Kartu tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Draw 2 Card*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil dua kartu. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.

2) *Reverse Card*

Ketika kartu ini dimainkan, arah permainan dibalik. Permainan yang digilir searah jarum jam diubah menjadi berlawanan jarum jam. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.



### 3) *Skip Card*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya tidak akan bisa memainkan gilirannya. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan dengan warna pada *deal card*.

### 4) *Wild Card*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild card* tersebut. Kartu ini bisa dimainkan setiap saat tanpa harus mencocokkan warna seperti pada *action card* yang lain.

### 5) *Wild Draw 4 Card*

Ketika kartu ini dimainkan, pemain pada giliran berikutnya harus mengambil empat kartu dan pemain tersebut juga harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild draw 4 card*. Kartu ini bisa dimainkan setiap saat tanpa harus mencocokkan warna seperti pada *action card* yang lain.

Ketika pemain hendak memainkan kartu kedua terakhir dari tangannya, pemain tersebut harus mengucapkan “UNO”. Jika terdapat pemain yang lupa mengatakan “UNO” maka pemain lain dapat

mengatakan “Catch” sebelum pemain lainnya memainkan kartu dan pemain yang lupa mengatakan “UNO” harus mengambil dua kartu. Pemenang ditentukan setelah seorang pemain menghabiskan kartu di tangannya.

#### **4. Pengukuran, Penilaian dan Evaluasi**

Menurut Hamzah B. Uno dan Satria Koni, (2012: 2), Pengukuran dapat diartikan sebagai kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu gejala, peristiwa atau benda, sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Guru melakukan pengukuran terhadap peserta didik berupa angka-angka yang mencerminkan capaian dan proses hasil belajar tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini juga ditegaskan oleh Suharsimi Arikunto (2012: 3) bahwa pengukuran bersifat kuantitatif.

Bambang Subali (2010: 01) menjelaskan bahwa penilaian diartikan sebagai prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi untuk mengukur taraf pengetahuan dan keterampilan subjek didik yang hasilnya akan digunakan untuk keperluan evaluasi. Sedangkan menurut Linn dan Gronlund dalam Hamzah B. Uno dan Satria Koni, (2012: 1) menyatakan bahwa penilaian (*assessment*) adalah suatu istilah umum yang meliputi prosedur untuk mendapatkan informasi tentang belajar siswa dan format penilaian kemajuan belajar. Informasi adalah data yang diperoleh melalui

tes dan non-tes termasuk didalamnya dengan melakukan observasi kelas, menggunakan tes yang standar atau buatan guru, proyek, dan portofolio subjek belajar.

Proses dan hasil evaluasi sangat dipengaruhi oleh beragam pengamatan, latar belakang, dan pengamatan praktis evaluator itu sendiri. Sebagaimana dikemukakan Gilbert Sax (1980: 18) dalam Zainal Arifin (2013: 5) bahwa *“evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator”*. Dari beberapa rumusan tentang evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. Berdasarkan pengertian ini, ada beberapa hal yang perlu dijelaskan lebih lanjut, yaitu:

1. Evaluasi adalah suatu proses bukan suatu hasil (produk). Hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi adalah kualitas sesuatu, baik yang menyangkut tentang nilai atau arti, sedangkan kegiatan untuk sampai pada pemberian nilai dan arti itu adalah evaluasi. Membahas tentang evaluasi berarti mempelajari bagaimana proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas sesuatu. Gambaran kualitas yang dimaksud merupakan kosekuensi logis dari proses evaluasi yang

dilakukan. Proses tersebut tentu dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan, dalam arti terencana, sesuai dengan prosedur dan prinsip serta dilakukan secara terus-menerus.

2. Tujuan evaluasi adalah untuk menentukan kualitas sesuatu, terutama yang berkenaan dengan nilai dan arti. S. Hamid Hasan (1988) dalam Zainal Arifin (2013: 6) secara tegas membedakan kedua istilah tersebut sebagai berikut:

Pemberian nilai dilakukan apabila seorang evaluator memberikan pertimbangannya mengenai evaluan tanpa menghubungkannya dengan sesuatu yang bersifat dari luar. Jadi, pertimbangan yang diberikan sepenuhnya berdasarkan apa evaluan itu sendiri...

Sedangkan arti, berhubungan dengan posisi dan peranan evaluan dalam suatu konteks tertentu... Tentu saja kegiatan evaluasi yang komprehensif adalah yang meliputi baik proses pemberian keputusan tentang nilai dan proses keputusan tentang arti, tetapi hal ini tidak berarti bahwa suatu kegiatan evaluasi harus selalu meliputi keduanya.

Pemberian nilai dan arti ini dalam bahasa yang dipergunakan adalah formatif dan sumatif. Jika formatif dan sumatif merupakan fungsi evaluasi, maka nilai dan arti adalah hasil kegiatan yang dilakukan oleh evaluasi.

3. Dalam proses evaluasi harus ada pemberian pertimbangan (*judgement*), pemberian pertimbangan ini pada dasarnya merupakan konsep dasar evaluasi. Melalui pertimbangan inilah ditentukan nilai dan arti/makna (*worth and merit*) dari sesuatu yang sedang dievaluasi.

Tanpa pemberian pertimbangan, suatu kegiatan bukanlah termasuk kategori kegiatan evaluasi.

4. Pemberian pertimbangan tentang nilai dan arti haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Tanpa kriteria yang jelas, pertimbangan nilai dan arti yang diberikan bukanlah suatu proses yang dapat diklasifikasikan sebagai evaluasi. Kriteria yang digunakan dapat apa saja berasal dari apa yang dievaluasi itu sendiri (internal). Tetapi bisa juga berasal dari luar apa yang dievaluasi (eksternal), baik yang bersifat kumulatif maupun kualitatif. Jika yang dievaluasi itu adalah proses pembelajaran, maka kriteria yang dimaksud bisa saja dikembangkan dari karakteristik proses pembelajaran itu sendiri, tetapi dapat pula dikembangkan kriteria umum tentang proses pembelajaran. Kriteria ini sangat penting dibuat oleh evaluator dengan pertimbangan (a) hasil evaluasi dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (b) evaluator lebih percaya diri (c) menghindari adanya unsur subjektivitas (d) memungkinkan hasil evaluasi akan sama sekalipun dilakukan pada waktu dan orang berbeda (e) memberikan kemudahan bagi evaluator dalam melakukan penafsiran hasil evaluasi.

Kriteria sangat diperlukan untuk menentukan pencapaian indikator hasil belajar peserta didik yang sedang diukur. Dalam pengembangan kriteria untuk menentukan kualitas jawaban peserta didik, ada beberapa

hal yang harus dipertimbangkan, antara lain (a) kriteria harus meluas, tetapi tidak memakan waktu sehingga sulit dilaksanakan (b) dapat memahami dengan jelas oleh peserta didik, orang tua dan guru (c) mencerminkan keadilan (d) tidak merefleksikan variabel yang bias, latar belakang budaya, sosial-ekonomi, ras, dan gender.

#### **a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran**

Dalam sistem pembelajaran, evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari evaluasi dapat dijadikan balikan (*feed-back*) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran. Di sekolah, kita sering mendengar bahwa guru sering memberikan ulangan harian, ujian akhir semester, ujian blok, tagihan, tes tertulis, tes lisan, tes tindakan, dan sebagainya. Istilah-istilah ini pada dasarnya merupakan bagian dari sistem evaluasi itu sendiri.

Menurut Zainal Arifin (2013: 09) Pengertian evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu, sebagai bentuk pertanggungjawaban guru dalam

melaksanakan pembelajaran, sedangkan penilaian hasil belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menilai pencapaian proses dan hasil belajar peserta didik.

#### **b. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran**

Menurut Suharsimi Arikunto (2012:40), alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”, maka alat evaluasi juga dikenal dengan instrument evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur tujuan yang telah tercapai. Fungsi alat evaluasi dalam kegiatan evaluasi yaitu untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

Purwanto (2010:56) menjelaskan bahwa instrument merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data yang mendorong peserta memberikan penampilan maksimal. Instrument pembelajaran dapat berupa tes untuk mengetahui respon siswa atas pertanyaan dalam instrument mengenai kemampuan atau penguasaan yang dimiliki. Tes hasil belajar (THB) mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Penguasaan hasil belajar mencerminkan

perubahan perilaku yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Jadi, alat evaluasi merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan tes agar lebih efektif dan efisien.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk uraian dengan mengembangkan alat evaluasi yang berbeda, menarik, dan kreatif, salah satunya adalah menggunakan permainan kartu UNO. Kartu UNO memiliki berbagai macam warna yang menarik dengan aturan main yang sederhana sehingga mudah dalam penggunaannya. Peneliti melakukan uji coba tes untuk mengukur kualitas tes lalu memasukkannya ke dalam kartu UNO, dan menambahkan pedoman penskoran & kunci jawaban.

## **5. Penelitian & Pengembangan**

### **a. Definisi Penelitian & Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research & Development*) merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu *prototipe* suatu alat atau perangkat berbasis riset (Ali, 2010: 117). Pada umumnya penelitian di bidang pendidikan diarahkan untuk menentukan pengetahuan baru berkenaan dengan praktik dan fenomena pendidikan yang bersifat fundamental. Namun



dengan adanya perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif dan dapat dilakukan kapanpun serta dimanapun. Pengembangan terhadap bahan ajar yang dapat mengatasi kebutuhan pembelajaran jarak jauh.

Borg dan Gall (1989) dalam Arifin (2012: 127) mengemukakan “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It as a process used to develop and validate educational products.*” Bagi Borg dan Gall, Penelitian dan Pengembangan merupakan strategi yang sangat tepat untuk dapat mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan Pengembangan ini menjadikan produk-produk di bidang pendidikan dapat dipertanggungjawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.

#### **b. Prosedur Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan akan memberikan pemaparan mengenai langkah-langkah yang ditempuh oleh para ahli dalam mengembangkan produk. Dalam prosedur ini para ahli menjelaskan setiap tahapan yang harus dilewati dalam pengembangan produk. Beberapa prosedur pengembangan menurut ahli, antara lain :

##### **1) Thiagarajan (4-D)**

Rochman (2012) menyatakan model *Four-D* dipandang sebagai model untuk pengembangan intruksional yang dikembangkan oleh

Thiagarajan dan Semmel (1974). Empat tahapan dalam prosedur 4-D antara lain :

- a. *Define*, yaitu tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan secara teoritik (studi pustaka) dan empirik (studi lapangan). Dalam tahap ini, setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan maka selanjutnya peneliti harus melakukan studi literatur, observasi, survey lapangan, dan sebagainya.
- b. *Design*, pada tahap ini peneliti merancang model atau prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik.
- c. *Develop*, yaitu melakukan kajian empirik mengenai pengembangan produk awal, kajian empirik ini berupa uji coba, revisi, dan validasi.
- d. *Disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir produk yang dikembangkan kepada seluruh populasi.

## 2) ADDIE

ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tahap-tahap prosedur pengembangan ADDIE ini dijelaskan dalam Endang Mulyatiningsih (2013: 200-2002) sebagai berikut:

*a. Analysis*

Pada tahap ini, berawal dari pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan. Setelah itu, dianalisis produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

*b. Design*

Tahap selanjutnya adalah merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan di atas kertas. kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang scenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pada tahap ini baru bersifat konseptual yang akan mendasari pengembangan pada tahap selanjutnya.

*c. Development*

Kegiatan pada tahap ini adalah realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka konseptual yang telah dirancang direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

*d. Implementation*

Tahap keempat ini, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama proses implementasi, produk baru yang dikembangkan ini diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk member umpan balik pada penerapan selanjutnya.

*e. Evaluation*

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan ini. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi terhadap dampak produk terhadap pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengukur sasaran yang tercapai, dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik berhasil.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati & Luqman Hakim (2014) yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi termasuk dalam kategori sangat layak, ditinjau dari validasi butir soal sebesar 81%, kelayakan uji coba soal terdapat 76 butir soal layak digunakan dengan menghitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Respon siswa terhadap permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi positif sebesar 84%. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan alat evaluasi akuntansi. Perbedaannya adalah dalam uji coba, tahap pengembangan, waktu, dan tempat penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Reni Ratna Sari & Ahmad Lutfi (2015) yang berjudul “Kelayakan Permainan *UNO Card* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pokok Struktur Atom”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kevalidan memperoleh kriteria sangat valid dengan persentase sebesar 94,3% baik dari segi validitas isi maupun validitas konstruk. Penilaian kepraktisan ditunjukkan dari persentase sebesar 75,0% dengan kriteria praktis, yang menunjukkan bahwa siswa sangat memberikan respon positif. Penilaian keefektifan, ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa yang menunjukkan kategori sedang

dengan melalui perhitungan skor gain sebesar 0,6 serta persentase observasi aktivitas siswa sebesar 90,1%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat aktif. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada kelayakan kartu UNO (*UNO Card*). Perbedaannya adalah materi, waktu, dan tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mirra Fatharani (2014) yang berjudul “Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja pada Pratikum Sistem Pernapasan Sebagai Alat Evaluasi Keterampilan Proses Sains untuk SMA”. Dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa instrument penilaian kinerja yang digunakan untuk menilai kinerja peserta didik dalam melakukan kegiatan praktikum yaitu kegiatan praktikum materi sistem pernapasan dengan topik mengukur volume dan kapasitas paru. Hasil penelitian menunjukkan instrument penilaian kinerja yang dikembangkan termasuk memiliki reliabilitas yang memadai, ditinjau dari Nilai ICC mencapai hasil yang signifikan yaitu  $>0.50$ , hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesepahaman antara para rater terhadap indikator penilaian dapat dikatakan hampir sama atau mendekati sama. Hasil uji coba pengembangan untuk menentukan kualitas instrument untuk kesesuaian instrument penilaian kinerja termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 17,2. Aspek objektivitas dalam kategori “Sangat baik” dengan skor rata-rata 12,8. Aspek Sistematika dalam kategori

“Sangat Baik” dengan skor rata-rata 6,6. Aspek kebahasaan dalam keegori “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 16,6. Aspek Kepraktisan dalam ketegori “Sangat baik” dengan skor rata-rata 7,0. Dan aspek keekonomisan dalam ketegori Sangat baik degan skor rata-rata 3,4. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan alat evaluasi, perbedaannya terletak pada alat evaluasi yang dikembangkan, peneliti menggunakan kartu UNO sedangkan penelitian ini menggunakan Instrumen Penilaian Kinerja. Perbedaan lain yaitu materi, waktu, dan tempat penelitian.

### **C. Kerangka Berpikir**

Proses Pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber pelajaran dan evaluasi. Guru memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tugas utama guru dalam mengajar yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran melalui kegiatan evaluasi. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran.

Untuk keperluan evaluasi diperlukan alat evaluasi. Terdapat berbagai jenis alat evaluasi seperti kuisioner, tes, skala, format observasi, dan lain-lain. Khusus untuk evaluasi hasil pembelajaran alat evaluasi paling banyak digunakan adalah tes. Tes merupakan alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut.

Alat evaluasi pembelajaran akuntansi dikelas umumnya berupa lembaran soal yang dikerjakan secara individu oleh siswa dan diawasi guru, akan tetapi sering menimbulkan suasana khusus yang mengakibatkan siswa melakukan tindakan kecurangan sehingga proses kegiatan evaluasi kurang kondusif. Dan para guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut perlukannya alat evaluasi yang rileks, seru dan santai.

Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam menghadirkan suasana menyenangkan dalam kegiatan evaluasi adalah dengan memperhatikan alat evaluasi pembelajaran yang berbeda, menarik, inovatif, dan kreatif. Yaitu dengan pengembangan alat evaluasi Kartu UNO. Dengan menggunakan alat evaluasi Kartu UNO khususnya pokok bahasan mengelola kartu utang yang dimana menggunakan banyak metode untuk pencatatannya dan lumayan rumit. Siswa akan merasa rileks, santai dan lebih seru. Selain itu, dengan adanya alat



evaluasi pembelajaran ini dapat menambah varian untuk menggunakan alat evaluasi khususnya pokok bahasan mengelola kartu utang agar lebih menyenangkan dan guru tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan Kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan mengelola kartu utang di SMK YPKK 2 Sleman?
2. Bagaimana penilaian ahli materi tentang kelayakan produk Kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian?
3. Bagaimana penilaian ahli evaluasi tentang kelayakan produk Kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian?
4. Bagaimana penilaian guru bidang studi akuntansi SMK YPKK 2 Sleman tentang kelayakan produk Kartu UNO yang dikembangkan dalam penelitian?
5. Bagaimana respon siswa SMK YPKK 2 Sleman Kelas XI AK 4, dan XI AK 5 tentang pengembangan alat evaluasi pembelajaran berupa Kartu UNO yang dikembangkan dalam penelitian?

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Sugiyono (2013: 297) menyatakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Nana Syaodih (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat evaluasi berupa Kartu UNO untuk pokok bahasan mengelola kartu utang yang lebih bersifat rileks dan meningkatkan keaktifan siswa.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jl. Pemuda Wadas Tridadi Sleman. Telp. 868394 Kode Pos 55511 Yogyakarta. Penelitian dilakukan mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian pada bulan Desember 2015 - Juli 2016.

### **C. Langkah-langkah/Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) yaitu model pengembangan 4D. Adapun langkah-langkah pengembangan permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Tahap *Define* (pendefinisian)**

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dalam batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan perangkatnya. Terdapat lima langkah pokok didalam tahap ini, yaitu analisis ujung depan atau analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan. Berikut penjelasannya:

##### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini bertujuan untuk mendapatkan tentang kondisi, fakta dan permasalahan tentang pembelajaran akuntansi di lapangan melalui observasi dan wawancara dengan guru sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan pada awal perencanaan, analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis siswa meliputi kemampuan akademik, usia, tingkat kedewasaan, motivasi belajar terhadap mata pelajaran akuntansi. Pada tahap ini peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar dalam bentuk garis besar. Analisis ini mencakup: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedural, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan.

d. Analisis Konsep

e. Perumusan Tujuan

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan desain produk. Tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu:

- a. Penyusunan tes acuan patokan, Langkah ini merupakan jembatan yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan perancangan. Tes disusun

berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah kegiatan belajar mengajar.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan di dalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran akuntansi tentang mengelola kartu utang, akan digunakan alat evaluasi berupa kartu UNO. Peneliti mengembangkan permainan kartu UNO dengan menggunakan perangkat lunak berupa *Corel Draw Graphic Suite X4*, dan *Adobe PhotoShop CS 3* untuk mendesain kartu UNO.

c. Pemilihan Format

Di dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara yang lebih maju. Pada tahap ini peneliti menyusun aturan permainan kartu UNO dan cara penilaian permainan.

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli dan uji pengembangan.

Berikut penjelasan dari validasi ahli dan uji pengembangan:

a. Validasi ahli

Alat evaluasi berupa kartu UNO sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan oleh dosen ahli evaluasi dan ahli materi serta guru akuntansi. Validasi dosen ahli dilakukan oleh dosen UNY, sedangkan validasi guru dilakukan oleh guru akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Teknik validasi yaitu dengan pemberian angket (lembar validasi) kemudian peneliti merevisi sesuai dengan komentar, saran dan penilaian yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan desain awal yang sudah di revisi. Kegiatan ini ditujukan untuk mengecek keterlaksanaan perangkat, kecocokan waktu, kerja alat dan sebagainya.

b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan dilakukan setelah dilakukan validasi ahli dan tahap revisi. Uji pengembangan dilakukan pada 2 kelas XI AK SMK YPKK 2 Sleman yaitu kelas XI AK 4 dan XI AK 5 dengan jumlah siswa masing-masing kelas 20-25 orang. Tahap pada uji pengembangan ini peneliti memberikan angket (lembar validasi) kepada ahli evaluasi dan melakukan uji coba tes dengan tujuan untuk menghasilkan tes yang baik. Peneliti melakukan analisis tes secara kuantitatif untuk mengetahui taraf kesukaran, validitas, dan reliabilitas suatu tes. Hasil dari uji pengembangan digunakan untuk memperbaiki

desain revisi. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji validasi.

c. Uji validasi

Uji validasi dilakukan di kelas XI AK SMK YPKK 2 Sleman yaitu kelas XI AK 4 dan XI AK 5 dengan jumlah siswa masing-masing kelas 20 - 25 orang. Uji validasi menghasilkan produk hasil penelitian alat evaluasi berupa Kartu UNO.

#### **4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)**

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala lebih luas misalnya dikelas lain, atau di sekolah lain. Tahap penyebaran (*disseminate*) ada 2 yaitu pengemasan dan penyebarluasan & pengadopsian. Pengemasan dilakukan dengan menentukan format pengemasan kartu dan jenis kertas dan untuk penyebarluasan & pengadopsian dilakukan di sekolah lain.

#### **D. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK SMK YPKK 2 Sleman, peneliti mengambil 2 kelas yaitu kelas XI AK 4 dan XI AK 5 sebanyak 20-25 orang dari masing-masing kelas. Objek dalam penelitian ini adalah Alat evaluasi berupa Kartu UNO.

## **E. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah yaitu :

1. Permainan kartu UNO adalah sekumpulan potongan kertas yang memiliki warna dan angka yang digunakan untuk bermain dengan peraturan yang sangat sederhana bagi usia diatas tujuh tahun dan menjadi permainan keluarga yang terkenal saat ini,
2. Alat evaluasi merupakan sebuah alat ukur yang mempermudah guru untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan tes agar lebih efektif dan efisien. Alat ukur evaluasi ini biasa disebut tes hasil belajar siswa

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Menurut S. Margono (2005: 158), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian.

Observasi bisa dikatakan merupakan kegiatan yang meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Tahap selanjutnya peneliti harus melakukan



observasi yang terfokus, yaitu menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi. Akan tetapi peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas subjek penelitian dan hanya sebagai pengamat independen.

## **2. Wawancara**

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Esterberg, 2002). Sedangkan menurut S. Margono (2005:165), wawancara atau interview adalah pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Dapat diartikan bahwa wawancara merupakan instrument pengumpulan data dengan jalan melakukan Tanya jawab langsung kepada subjek penelitian atau sampel. Wawancara dibedakan menjadi :

### **a. Wawancara terstruktur**

Merupakan wawancara dimana pertanyaan dan alternative jawaban yang diberikan kepada interviewer telah ditetapkan terlebih dahulu

b. Wawancara tak terstruktur

Merupakan wawancara ini lebih bersifat informal. Wawancara semacam ini dapat membantu menciptakan dan menjelaskan dimensi yang ada dalam topik yang sedang dipersoalkan.

Dalam penelitian pengembangan ini, wawancara dilakukan sebelum membuat alat evaluasi dan termasuk dalam wawancara tak terstruktur.

### 3. Angket

Menurut Sugiyono (2011:142) menjelaskan bahwa angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Sedangkan menurut S. Margono (2005:167), angket atau kuisioner adalah suatu alat pengumpulan informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Kuesioner menurut S. Margono (2005:168) dibedakan menjadi

- a. Kuesioner berstruktur berisi pertanyaan yang disertai sejumlah alternatif jawaban yang disediakan.
- b. Kuesioner tak berstruktur adalah jawaban responden terhadap setiap pertanyaan kuisioner yang dapat diberikan secara bebas menurut pendapat sendiri.

- c. Kuesioner kombinasi yaitu selain berisi alternatif juga memberikan kebebasan pada responden untuk menjawab secara bebas sebagai lanjutan dari pertanyaan sebelumnya.
- d. Kuesioner semi terbuka yaitu kuesioner yang memberi kebebasan kemungkinan menjawab selain dari alternatif jawaban yang sudah disediakan.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket kombinasi dan angket berstruktur. Angket kombinasi diberikan kepada ahli evaluasi dan ahli materi. Sedangkan angket berstruktur diberikan kepada siswa. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan alat evaluasi dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk. Hasilnya dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi baik revisi materi maupun revisi produk alat evaluasi yang dikembangkan. Adapun pengembangan instrument pengumpulan data yaitu dengan membuat kisi-kisi angket evaluasi dan uji coba produk sebagai berikut:

1) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Aspek	No. Butir pertanyaan
1	Kesesuaian materi (dengan KD, KI, tujuan)	1,2,3
2	Kelengkapan materi	4,5

3	Keakuratan dan kemutakhiran materi	6,7,8
4	Teknik penyajian materi	9,10,11,12
5	Pendukung penyajian	13,14,15,16,17,18,19, 20,21,22,23,24,25,26
6	Kesesuaian Evaluasi	27,28,29,30
7	Penggunaan Bahasa	31,32
8	Penggunaan Istilah	33,34,35, 36

Sumber: Nina Risnawati (2015) dengan modifikasi

## 2) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Evaluasi

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Evaluasi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir Pertanyaan
1	Substansi	a. Kesesuaian dengan kompetensi dan indikator	1,2,
		b. Kesesuaian dengan jenjang dan perkembangan peserta didik	3,4
2	Konstruksi	a. Kejelasan ruang lingkup dan perumusan butir soal	5,6,7
		b. Kelengkapan	8,9
		c. Kebenaran konsep soal	10,11
		d. Konsistensi soal	12,13
3	Bahasa	a. Komunikatifan bahasa	14,15
		b. Petepatan penggunaan istilah	16,17,18

## 3) Kisi-kisi instrumen untuk Guru

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

No	Aspek	No. Butir pertanyaan
1	Kesesuaian materi (dengan KD, KI, tujuan)	1,2,3
2	Kelengkapan materi	4,5
3	Keakuratan dan kemutakhiran	6,7,8

	materi	
4	Teknik penyajian materi	9,10,11,12
5	Pendukung penyajian	13,14,15,16,17,18,19, 20,21,22,23,24,25,26
6	Kesesuaian Evaluasi	27,28,29,30
7	Penggunaan Bahasa	31,32
8	Penggunaan Istilah	33,34,35,36

Sumber: Nina Risnawati (2015) dengan modifikasi

#### 4) Kisi-kisi angket uji coba alat evaluasi untuk Siswa

Tabel 4: Kisi-kisi angket uji coba alat evaluasi untuk Siswa

No	Aspek	No. Butir
1.	Penyajian Materi	1,2,3,4,5
2.	Tampilan dan Pendukung Penyajian	6,7,8,9
3.	Kominikasi visual	10,11,12,13, 14
4.	Kebermanfaatan	15,16,17,18, 19,20

Sumber: Nina Risnawati (2015) dengan modifikasi

## 4. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran (Wina Sanjaya, 2012: 99). Instrumen ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui prestasi siswa dalam penguasaan materi persediaan barang dagang dengan alat bantu permainan kartu UNO.

## G. Uji Validitas Instrumen

Menurut sugiyono (2011: 121-125), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan, maka untuk mengetahui validitas instrument ahli evaluasi dan ahli materi ini menggunakan *expert judgement*, dimana instrument ini merupakan instrumen nontest. Validitas instrument untuk ahli evaluasi dan ahli materi dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian tentang materi yang akan di uji dan kriteria alat evaluasi pembelajaran. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun, kemudian para ahli memberikan keputusan apakah instrument dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total.

Langkah-langkah proses pengembangan instrumen dalam pengembangan alat evaluasi permainan kartu UNO pokok bahasan Persediaan Barang Dagang adalah sebagai berikut :

### a. Mengembangkan Instrumen

Pengembang membuat kisi-kisi instrument dalam bentuk tabel spesifikasi yang membuat aspek, indikator dan nomor butir pertanyaan untuk setiap aspek dan indikator. Kemudian pengembang mengembangkan butir-butir instrument berbentuk pernyataan sesuai dengan tabel spesifikasi yang sudah dibuat sebelumnya.

b. Mengkonsultasi Instrumen

Pengembang melakukan konsultasi dan meminta penilaian kepada ahli untuk menelaah seberapa jauh indikator merupakan jabaran yang tepat dari aspek, dan seberapa jauh butir-butir instrument yang dibuat secara tepat mengukur indikator.

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklasifikasikan menganalisis, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli dan angket respon siswa yang diberikan untuk siswa. Terdapat kategori empat responden yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu ahli evaluasi, ahli materi, guru akuntansi di sekolah, dan siswa. Selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis Kualitatif

Data yang diperoleh dari uji coba yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli

media, dan guru akuntansi yang dihimpun untuk memperbaiki alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO.

## 2. Analisis Kuantitatif

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 246) data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh. Dalam penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor. Langkah-langkah untuk menganalisis data dari alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO.

### a. Analisis Data Kuantitatif Penilaian Alat Evaluasi

Analisis data kuantitatif dilakukan sesuai skor penilaian ahli evaluasi, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi, dan angket respon siswa dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 5. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	4
B (Baik)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber: Sugiyono (2011:93) dengan modifikasi



Modifikasi dilakukan dengan menghilangkan klasifikasi “cukup”, sehingga skala yang digunakan menjadi skala 4. Hal ini dilakukan agar didapat data yang empiris dan untuk menghindari jawaban aman pada klasifikasi “cukup”.

2) Menghitung rata-rata skor tiap indikator menggunakan rumus:

$$\text{Rumus Mean : } Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

Me : Rata-rata (*mean*)

$\sum xi$  : Jumlah semua nilai

$N$  : Jumlah individu

(Sugiyono, 2012: 49)

3) Menjumlahkan rerata skor tiap aspek

4) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek

dengan menggunakan rumus konversi skor skala 4 sebagai berikut:

Tabel 6. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor

Nilai	Skor	kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Lukman & Ishartiwi (2014:112)

Keterangan:

Rerata skor ideal (Mi) =  $\frac{1}{2}$  (skor ideal maksimum+skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (SD) =  $1/6$  (skor ideal maksimum-skor minimal ideal)  
 Skor actual (x) = skor yang diperoleh

Tabel 7. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai

Skor	Rumus	Klasifikasi
4	$4 \geq x \geq 3,25$	Sangat Baik
3	$3,25 > x \geq 2,5$	Baik
2	$2,5 > x \geq 1,75$	Tidak Baik
1	$1 \leq x < 1,75$	Sangat Tidak Baik

Pedoman tersebut digunakan untuk menentukan kriteria kelayakan alat evaluasi. Alat evaluasi dikatakan layak untuk diuji cobakan apabila hasil penilaian para ahli minimal masuk dalam kategori **Tidak baik**.

Selain kriteria di atas, kriteria kelayakan produk secara keseluruhan dapat di tentukan dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di setiap aspek yang dinilai. Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek(\%)} = \frac{\text{Ererata skor yang diperoleh}}{\text{Ererata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Suharsimi Arikunto(1993:207)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

Persentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada table dibawah ini

Tabel 8. Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi A (2010:44)

Untuk mengetahui kualitas dari alat evaluasi yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian kategori “Baik”. Jika penilaian alat evaluasi pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka alat evaluasi yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Pengujian kualitas tes juga dilakukan secara kuantitatif yaitu dengan menghitung taraf kesukaran, validitas, dan reliabilitas soal untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Masing-masing kriteria tersebut dihitung dengan menggunakan bantuan komputer.

## 1. Validitas

Analisis Validitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu tes sudah tepat digunakan sebagai alat ukur. Menurut Sukiman (2012: 178) teknik korelasi yang dapat digunakan untuk analisis validitas butir soal ini adalah teknik korelasi *point biserial* atau korelasi *product moment*. Indeks korelasi *point biserial* diberi lambang  $Y_{pbi}$ . Rumus korelasi ini adalah sebagai berikut:

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$Y_{pbi}$  = koefisien korelasi *biserial*

$M_p$  = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.

$M_t$  = rerata skor total

$S_t$  = standar deviasi dari skor total

$P$  = proporsi siswa yang menjawab benar

$$\left( p = \frac{\text{banyak siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \right)$$

$Q$  = proporsi siswa yang menjawab salah ( $q = 1 - p$ )

(Suharsimi Arikunto, 2013: 93)

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas untuk soal bentuk pilihan ganda dapat dihitung dengan rumus

K-R. 20 yaitu:

$$r_{II} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{II}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ( $p = 1 - q$ )

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

n = banyaknya item  
 S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)  
 (Suharsimi Arikunto, 2013: 115)

### 3. Tingkat Kesukaran

Menurut Nana Sudjana (2011: 135), tingkat kesukaran soal dipandang dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawabnya, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Cara menentukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$TK = \frac{WL + WH}{(nL + nH)} \times 100\%$$

Keterangan:

TK = indeks Tingkat Kesukaran butir soal tertentu (satu butir)

WL= jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok bawah

WH= jumlah peserta didik yang menjawab salah dari kelompok atas

nL = jumlah kelompok bawah

nH = jumlah kelompok atas

(Zainal Arifin, 2013: 266)

Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Kriteria Indeks Kesukaran

Indeks Kesukaran	Interpretasi
0% - 27%	Termasuk mudah
28% - 72%	Sedang
>73%	Sukar

(Zainal Arifin, 2013: 270)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Penelitian**

##### **1. Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah satu orang Ahli Evaluasi, satu orang Ahli Materi, satu orang guru Akuntansi SMK, dan 42 siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman.

**Tabel 10. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi berupa Permainan Kartu UNO**

<b>No.</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Nama</b>
1.	Ahli Evaluasi	Sukanti, M. Pd
2.	Ahli Materi	Adeng Pustikaningsih, M.Si
3.	Guru Akuntansi	Arin Yulianti, S. Pd
4.	Siswa	Kelas XI Akuntansi 4 sebagai kelas uji coba soal Kelas XI Akuntansi 4 dan XI Akuntansi 5 sebagai kelas uji coba lapangan

##### **2. Deskripsi Lokasi Penelitian**

SMK YPKK 2 Sleman merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang beralamat di Jl. Pemuda, Wadas, Tridadi Sleman, Telp.868394, Kode Pos 55511 Yogyakarta. SMK YPKK 2 Sleman terdiri dari 2 kopetensi keahlian yaitu kompetensi keahlian akuntansi yang berjumlah 5 kelas dan kompetensi keahlian pemasaran yang berjumlah 1 kelas. Visi SMK YPKK

2 Sleman yaitu terwujudnya lulusan yang mandiri dan handal untuk mampu bersaing di era global dengan berlandaskan budaya bangsa, sedangkan misi dari SMK YPKK 2 Sleman adalah:

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan latihan (diklat) dengan berbasis kompetensi.
- b. Mengembangkan potensi diri peserta didik secara optimal.
- c. Mengembangkan pola pikir rasional, efisien, dan futuristic.
- d. Membangun jaringan/networking yang efektif dengan dunia usaha/dunia industry serta lembaga penggerak tenaga kerja.

Kelas XI Akuntansi 4 dan XI Akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2015/2016 merupakan kelas pada kompetensi keahlian Akuntansi, dengan jumlah siswa 20 orang di kelas XI Akuntansi 4 dan 22 siswa kelas XI Akuntansi 5. Kelas XI Akuntansi memperoleh mata pelajaran Mengelola Kartu Utang.

Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan alat evaluasi berupa permainan kartu UNO ini dilaksanakan mulai dari bulan Maret 2016 yaitu tahap perancangan (*design*) sampai dengan Juli 2016 yaitu tahap penyebaran (*disseminate*). Prosedur atau langkah yang dikembangkan terdiri dari beberapa langkah berikut:

**Tabel 11. Waktu Pelaksanaan Penelitian**

Tahap	Pelaksanaan
1. <i>Define</i> b. Analisis Kebutuhan c. Analisis Siswa d. Analisis Tugas e. Analisis Konsep f. Perumusan Tujuan	November-Desember 2015
2. <i>Design</i> a. Penyusunan tes patokan awal b. Pemilihan media c. Pemilihan format d. Rancangan awal	Januari-Maret 2016
3. <i>Develop</i> a. Tahap validasi ahli b. Revisi c. Uji Coba Soal d. Uji Coba Lapangan e. Produk	Maret-Juli 2016
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	Juli 2016

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) yaitu model pengembangan 4D. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Tahap Pendefinisian (*define*)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis tugas:



### 1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan mengacu pada kondisi yang ada di lapangan. Analisis ini diperlukan untuk mengetahui apakah media memang perlu dikembangkan atau tidak. Peneliti melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi dengan waktu lebih cepat. Analisis kebutuhan pada penelitian ini berdasarkan pada pengamatan di lapangan ketika wawancara terhadap guru dan siswa. Analisis kebutuhan dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru akuntansi, observasi perangkat pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan 9 November 2015 di SMK PIRI 3 Yogyakarta dan pada tanggal 19 Februari 2016 di SMK YPKK 2 Sleman diperoleh informasi bahwa alat evaluasi yang digunakan guru masih berupa lembar soal yang dikerjakan secara individu oleh siswa, siswa membutuhkan alat evaluasi yang interaktif dan menarik, dan saat kegiatan evaluasi selesai guru masih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dikembangkan alat evaluasi pembelajaran yang inovatif yang

dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO khususnya pada mata pelajaran mengelola kartu utang.

## 2) Analisis siswa

Analisis siswa diperlukan sebab alat evaluasi dan materi perlu disesuaikan dengan sasaran pengguna yaitu siswa SMK. peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Karakteristik para siswa cenderung lebih menyukai berdiskusi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas. Para siswa beranggapan bahwa dengan bertukar pikiran dengan teman akan menambah wawasan dan dapat saling melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran

## 3) Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai siswa agar siswa dapat mencapai kompetensi minimal. Analisis tugas diperoleh dari standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Pada analisis konsep dilakukan analisis terhadap materi soal yang akan digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Peneliti mengidentifikasi konsep utama yang akan dicapai dalam pembelajaran dan menyusun butir-butir soal yang akan digunakan pada permainan kartu UNO. Materi soal ini didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep tersebut maka disusun spesifikasi tujuan. Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran akuntansi kelas XI pada semester genap dengan materi mengelola kartu utang dengan menyusun kisi-kisi soal materi akuntansi utang. Spesifikasi tujuan ini menjadi dasar untuk mengkonstruksi tes desain instruksional. Spesifikasi tujuan ini merupakan indikator pencapaian pembelajaran.

Hasil dari analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan ditunjukkan pada tabel 12.

**Tabel 12. Hasil analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.**

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Standar Kompetensi	Mengelola Kartu Utang
2.	Kompetensi Dasar	1. Mendeskripsikan pengelolaan kartu utang 2. Menidentifikasi data utang 3. Membukukan mutasi utang ke kartu utang 4. Menyusun laporan utang
3.	Indikator pencapaian	1. Mendeskripsikan prosedur pembelian 2. Menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan

		utang 3. Mengidentifikasi saldo awal utang 4. Mengidentifikasi data mutasi utang 5. Mengidentifikasi data mutasi utang lainnya 6. Menghitung data mutasi utang 7. Membukukan data mutasi utang 8. Menyajikan laporan utang sesuai SOP
4.	Materi Pokok	1. Prosedur administrasi pembelian 2. Peralatan yang dibutuhkan dalam pengelolaan kartu utang 3. Prosedur penanganan utang 4. Dokumen mutasi utang 5. Prosedur pencatatan mutasi utang

## 2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan media dilakukan untuk memudahkan dalam proses pengembangan media. Media yang akan dikembangkan yaitu alat evaluasi berupa permainan kartu UNO. Dalam tahap perancangan meliputi:

### 1) Penyusunan Tes Acuan Patokan

Pada penyusunan tes, peneliti menggunakan silabus guna menentukan kompetensi dasar yang berlaku. Pada kompetensi dasar terdapat berbagai indikator yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan indikator pembelajaran dan



siswa atas semua materi yang disampaikan dalam waktu tertentu. Berdasarkan bentuk evaluasi pembelajaran, kegiatan evaluasi ini termasuk tes esai yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk menyusun perhitungan sesuai dengan jalan pikirannya sendiri.

## 2) Pemilihan Media

Pada tahap pemilihan alat, peneliti menentukan alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa kartu UNO. Pemilihan kartu UNO sebagai alat evaluasi dengan alasan karakteristik para siswa yang cenderung lebih senang bermain kartu UNO. Setiap kartu UNO berisi soal yang telah dikembangkan peneliti dan dijawab oleh siswa secara berkelompok. Peneliti mengembangkan permainan kartu UNO dengan menggunakan perangkat lunak berupa *Corel Draw Suite X8* dan *Adobe Photoshop CS3* untuk mendesain kartu UNO. Alat bantu kartu UNO yang digunakan berukuran 60 x 90 milimeter dengan jenis kertas glossy dengan ketebalan 310 gsm.

## 3) Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format, peneliti menyusun aturan permainan kartu UNO dan cara penilaian permainan. Permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan semua jenis metode pembelajaran yang ada. Alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO ini tetap

memfokuskan penilaian secara individu dan memiliki keunggulan yakni dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan efisiensi waktu lebih lama untuk mengetahui nilai dari masing-masing siswa. Pelaksanaan permainan kartu UNO ini juga dapat dilakukan pada fase ke-4 pembelajaran yakni mengecek pemahaman materi dengan disertai latihan-latihan soal pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran langsung dan memberikan umpan balik sehingga guru tetap memberikan penjelasan dan bimbingan kepada siswa tentang materi akuntansi utang.

Cara bermain kartu UNO cukup sederhana yakni berawal dari setiap siswa mendapatkan 3 buah kartu dan mendapatkan waktu 5 menit untuk menyelesaikan setiap soal pada kartu yang dimiliki. Penentuan pemain pertama yakni pemain yang mendapatkan kartu pertama kali yaitu kelompok satu, dan pemain kedua adalah kelompok dua yang berada disebelah kanan kelompok satu dan seterusnya hingga kembali pada permainan pertama.

Permainan kartu UNO sama seperti pada umumnya yakni meyamakan warna atau angka pada kartu. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya. Pemain harus menjawab pertanyaan pada kartu yang dimainkan. Jika jawaban salah maka

soal dilempar pada pemain lain yang dapat menjawab dengan benar. Pada akhir permainan. Jika ada pemain yang hanya memiliki satu kartu, maka pemain tersebut harus menyebutkan kata “UNO” (artinya “satu”). Jika pemain tersebut tidak menyebutkan kata tersebut, maka pemain yang memiliki satu kartu harus mengambil 2 kartu dari *draw pile*.

Aturan penilaiannya peserta yang memegang kartu UNO harus bisa menjawab dengan tepat, jika peserta tidak dapat menjawab soal pada kartu maka pertanyaan akan dilempar pada peserta lain, apabila peserta lain tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka peserta yang telah melempar pertanyaan tersebut akan dikurangi nilainya sebesar nilai pada peserta yang berhasil menjawab dengan benar. Peneliti menggunakan blangko rekapitulasi nilai yang bertujuan untuk mencatat data tentang perolehan skor/nilai untuk masing-masing siswa.

### **3. Tahap Pengembangan (*develop*)**

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi (guru). Selanjutnya merevisi berdasarkan saran dari validator ahli dan validator praktisi



(guru). Melakukan uji pengembangan alat evaluasi di SMK YPKK 2 Sleman dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji pengembangan.

Tahap ini berawal dari rancangan awal yang ditelaah oleh Ahli Evaluasi. Hasil telaah menghasilkan analisis butir saran dan komentar dari para ahli untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Data telaah butir soal diperoleh dari dosen Fakultas Ekonomi yaitu Sukanti, M. Pd sebagai penelaah dan validitas analisis butir soal dan konstruksi soal, Adeng Pustikaningsih, M.Si Sebagai penelaah dan validitas berdasarkan isi dan materi akuntansi utang.

#### 1) Validasi Ahli

Desain awal alat evaluasi pembelajaran, sebelum digunakan harus melalui tahap validasi ahli dan validasi praktisi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain awal tersebut. Validasi dilakukan oleh dosen ahli praktisi yang terdiri dari dosen ahli evaluasi dan dosen ahli materi Pendidikan Akuntansi FE UNY serta validasi praktisi oleh guru akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Nama-nama reviewer dalam validasi ahli dapat dilihat pada tabel 13.

**Tabel 13. Nama-nama reviewer dalam validasi ahli**

No	Nama	Jabatan
1.	Sukanti, M. Pd	Dosen Ahli Evaluasi
2.	Adeng Pustikaningsih, M.Si	Dosen Ahli Materi
3.	Arin Yulianti, S. Pd	Guru SMK YPKK 2 Sleman

Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli evaluasi, ahli materi, dan ahli praktisi (guru).

2) Hasil penilaian oleh ahli evaluasi

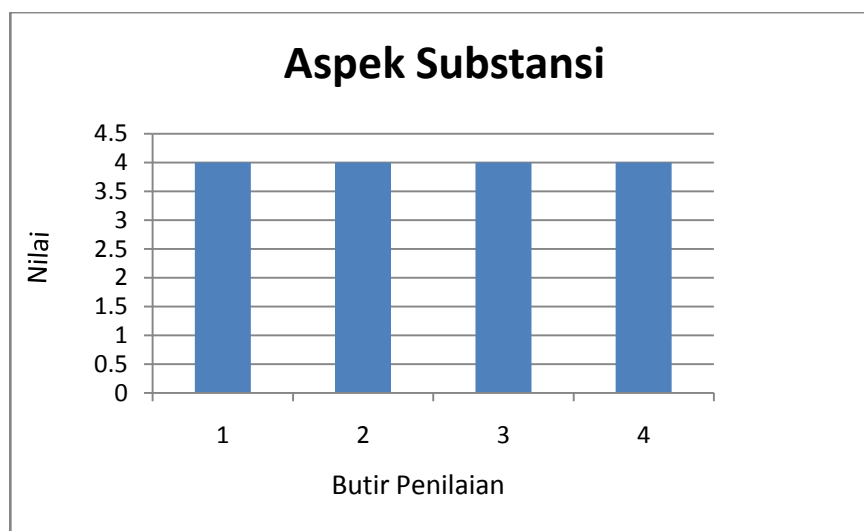
Permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi untuk SMK kelas XI dengan materi mengelola kartu utang di nilai dan di-review oleh ahli evaluasi. Ahli evaluasi alat evaluasi ini adalah Sukanti, M. Pd dosen jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Penilaian ahli evaluasi di kedepankan pada aspek substansi, kontruksi, dan bahasa. Hasil peneliaian berupa data kuantitatif skor setiap aspek dan uraian saran. Data kuantitatif kemudian di konversikan menjadi kualitas setiap aspek.

**Tabel 14. Penilaian ahli evaluasi pada aspek substansi**

No	Indikator	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Substansi</b>			
1.	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	4	Sangat Baik
2.	Butir soal sesuai dengan materi yang di ujikan	4	Sangat Baik
3.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	4	Sangat Baik
4.	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	4	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber :Lampiran 10, halaman 162

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek substansi dengan 4 indikator yaitu butir soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, kesesuaian dengan materi yang di ujikan, isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas, dan isi materi yang ditanyakan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Mendapat nilai 16.00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kriteria sangat baik (100%). Penilaian aspek substansi dapat dilihat pada diagram:



Gambar 2. Penilaian ahli evaluasi pada aspek substansi

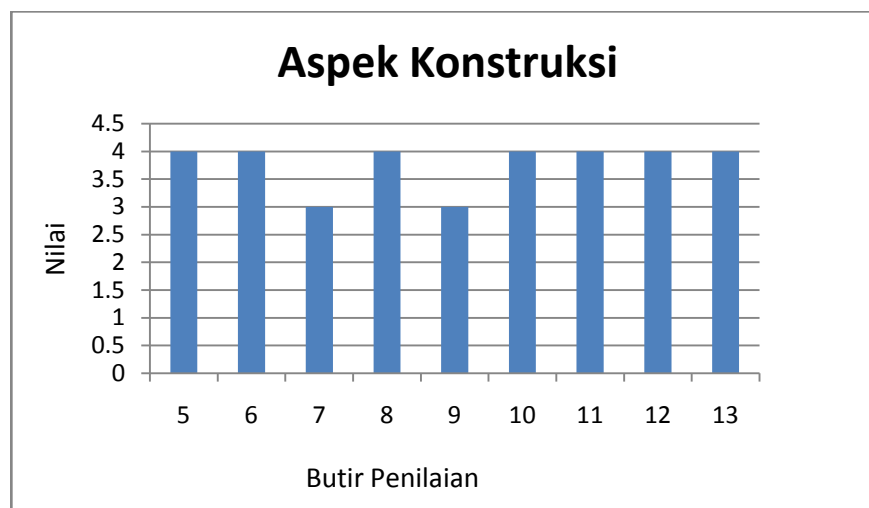
**Tabel 15. Hasil validasi oleh ahli evaluasi aspek konstruksi**

No	Indikator	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Konstruksi</b>			
5.	Ruang lingkup berupa batasan pertanyaan dan jawaban jelas dan tegas	4	Sangat Baik
6.	Perumusan pokok soal merupakan kalimat yang diperlukan saja.	4	Sangat Baik

7.	Pokok soal tidak mengandung pertanyaan negative ganda	3	Baik
8.	Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal	4	Sangat Baik
9.	Ada pedoman penskorannya	3	Baik
10.	Bila terpaksa menggunakan kata negative, sudah digaris bawah atau dicetak miring	4	Sangat Baik
11.	Tabel, grafik, diagram, kasus, atau yang sejenisnya bermakna (jelas keterangannya atau hubungannya dengan masalah yang ditanyakan).	4	Sangat Baik
12.	Wacana, gambar, grafik benar-benar berfungsi	4	Sangat Baik
13.	Butir soal tidak tergantung pada butir soal sebelumnya	4	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>34</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>94,45%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Lampiran 10, halaman 163

Pada aspek konstruksi dengan 9 indikator mendapat nilai 34 sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase memperoleh 94,45% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada aspek konstruksi masuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian aspek ini dapat dilihat pada gambar 3.



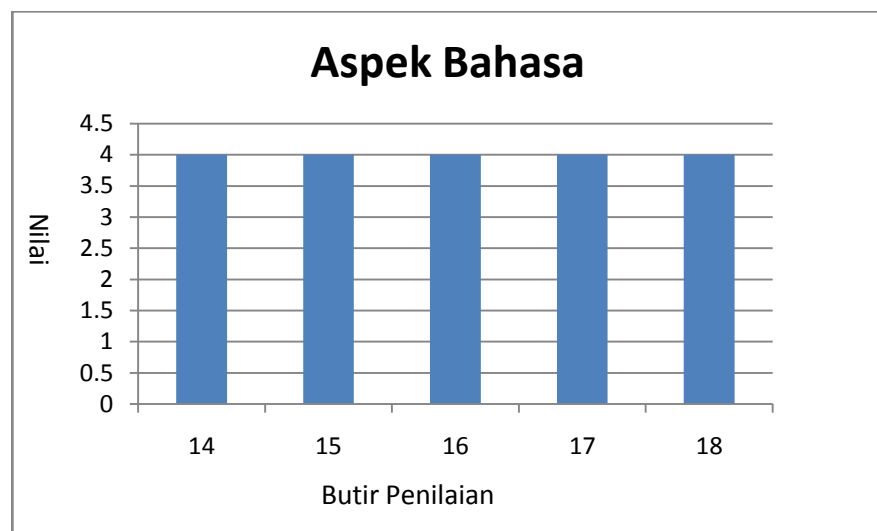
Gambar 3. Penilaian ahli evaluasi pada aspek konstruksi

**Tabel 16. Hasil validasi oleh ahli evaluasi pada aspek bahasa**

No	indikator	Nilai	Kriteria
<b>Aspek Bahasa</b>			
14	Rumusan kalimat komunikatif	4	Sangat Baik
15	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan ragam bahasa	4	Sangat Baik
16	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	4	Sangat Baik
17	Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)	4	Sangat Baik
18	Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyingung perasaan peserta didik	4	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Lampiran 10, halaman 164

Aspek Bahasa dengan jumlah indikator 5 mendapatkan nilai 20 menurut ahli evaluasi. Sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Pada hasil persentase diperoleh 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat Layak. Perhitungan tersebut disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 4. Penilaian ahli evaluasi pada aspek bahasa

Berdasarkan perhitungan alat evaluasi oleh ahli evaluasi secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 70,00 pada 18 indikator sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 97,23% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat Layak” untuk digunakan sebagai soal pada alat evaluasi.

### 3) Hasil penilaian oleh ahli materi dan guru SMK

Ahli materi yang menilai isi alat evaluasi yang dikembangkan adalah Adeng Pustikaningsih, M. Si dan dari praktisi pendidikan atau guru Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman yaitu ibu Arin Yulianti, S.Pd. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen. Penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

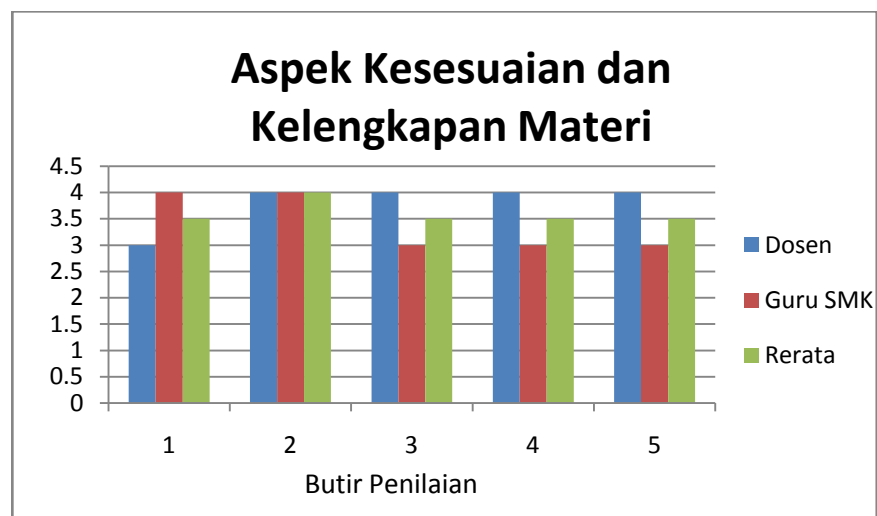
**Tabel 17. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kesesuaian dan Kelengkapan Materi**

Materi					
No	Pertanyaan	Penilaian		Rerata Skor	Kategori
		Dosen	Guru SMK		
Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Kesesuaian materi dengan KD	3	4	3,5	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan KI	4	4	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	3	3,5	Sangat Baik
Jumlah				11	Sangat Baik
Persentase				91.68%	
Aspek Kelengkapan Materi					
4.	Kelengkapan materi	4	3	3,5	Sangat Baik
5.	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa	4	3	3,5	Sangat Baik
Jumlah				7	Sangat Baik
Persentase				87.5%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran halaman 178

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek kesesuaian materi diperoleh angka 11,00 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan memperoleh angka 91,68% sehingga

termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Pada aspek kelengkapan materi termasuk sangat baik dan dengan memperoleh jumlah 7,00 dan persentase sebesar 87,5%. berdasarkan tabel 17 dapat diketahui penilaian aspek kesesuaian materi dan kelengkapan materi pada diagram:



Gambar 5. Penilaian ahli materi pada aspek kesesuaian dan kelengkapan materi

**Tabel 18. Penilaian ahli materi pada aspek keakuratan & teknik penyajian materi**

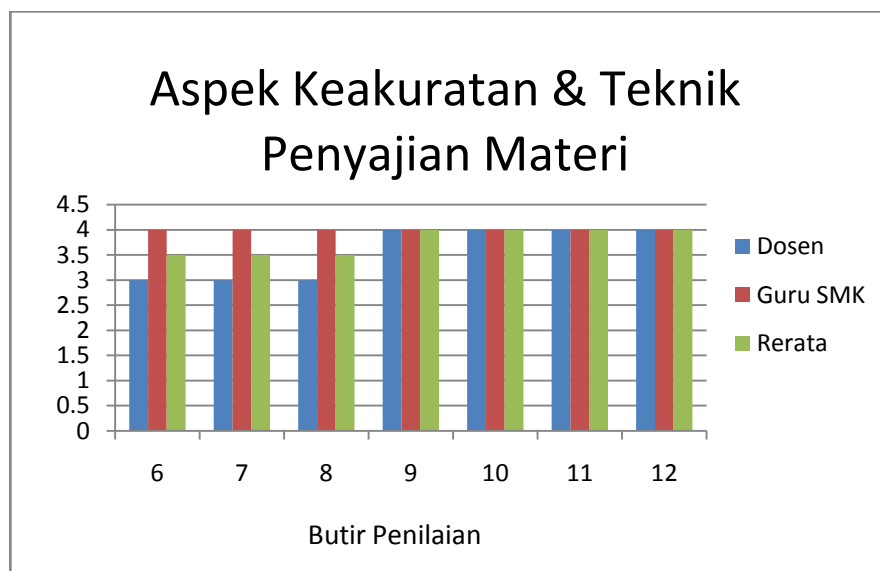
No	Pertanyaan	Penilaian		Rerata Skor	Kategori
		Dosen	Guru SMK		
Aspek Keakuratan dan Kemutakhiran Materi					
6.	Materi dari sumber relevan	3	4	3,5	Sangat Baik
7.	Kebenaran materi (teori dan konsep)	3	4	3,5	Sangat Baik
8.	Keterkinian contoh-contoh	3	4	3,5	Sangat Baik
Jumlah				10,5	Sangat Baik
Persentase				87,5%	Sangat Layak



<b>Aspek Teknik Penyajian Materi</b>					
9.	Kejelasan penyampaian materi	4	4	4	Sangat Baik
10	Kejelasan contoh soal	4	4	4	Sangat Baik
11	Kemenarikan materi	4	4	4	Sangat Baik
12	Sistematis sesuai peta konsep	4	4	4	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>				<b>16</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>				<b>100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Lampiran halaman 180

Dengan menggunakan rumus yang sama, penilaian ahli materi terhadap aspek keakuratan dan teknik penyajian materi diperoleh hasil Sangat Baik dan sangat layak. Pada aspek keakuratan materi dengan banyak indikator 3 diperoleh penilaian 10,50 dan persentase sebesar 87,50%. Sedangkan pada aspek teknik penyajian materi dengan indikator 4 diperoleh 16,00 dan dalam persentase diperoleh 100%. Berdasarkan tabel 18 penilaian pada aspek keakuratan dan teknik penyajian materi dapat dilihat pada diagram:



Gambar 6. Penilaian ahli materi pada aspek keakuratan & teknik penyajian materi

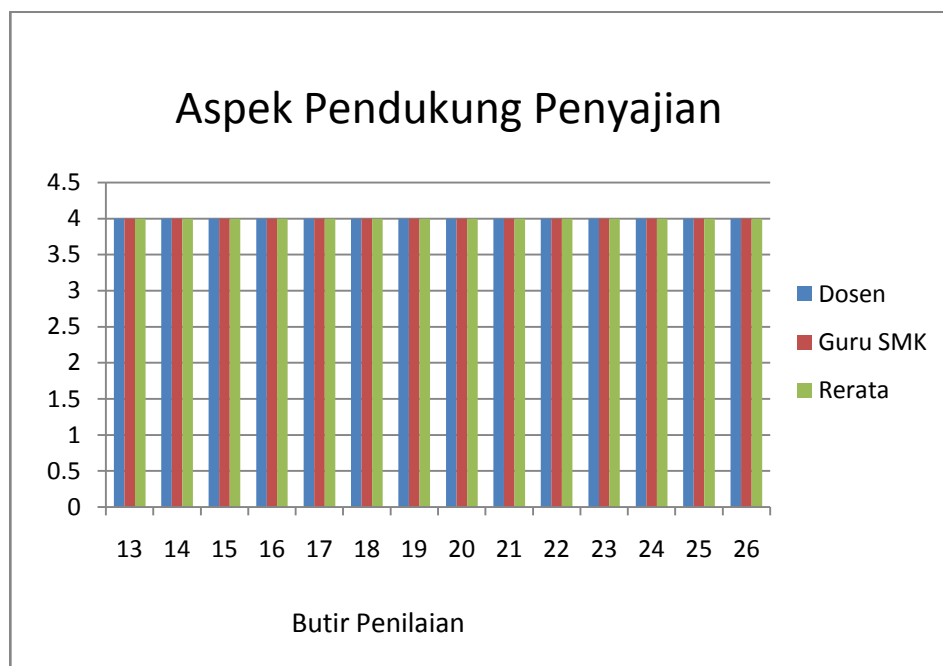
**Tabel 19. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Pendukung Penyajian**

No	Pertanyaan	Penilaian		Rerata Skor	Kategori
		Dosen	Guru SMK		
Aspek Pendukung Penyajian					
13	Permainan mempermudah belajar	4	4	4	Sangat Baik
14	Pemberian motivasi	4	4	4	Sangat Baik
15	Peningkatan fokus pengguna	4	4	4	Sangat Baik
16	Keefisienan penggunaan permainan kartu UNO	4	4	4	Sangat Baik
17	Kejelasan aturan main	4	4	4	Sangat Baik
18	Kesederhanaan desain permainan kartu UNO	4	4	4	Sangat Baik
19	Keterbacaan tulisan	4	4	4	Sangat Baik
20	Kreativitas desain permainan kartu UNO	4	4	4	Sangat Baik
21	Kemenarikan desain permainan kartu UNO	4	4	4	Sangat Baik
22	Komposisi warna	4	4	4	Sangat Baik
23	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	4	Sangat Baik

24	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4	4	4	Sangat Baik
25	Kesesuaian warna tulisan	4	4	4	Sangat Baik
26	Kualitas gambar	4	4	4	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>				<b>56</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>				<b>100%</b>	<b>Sangat layak</b>

Sumber: Lampiran halaman 182

Aspek pendukung penyajian materi menilai segala sesuatu mengenai permainan kartu UNO. Penilaian aspek pendukung penyajian materi terdiri dari 14 butir penilaian atau indikator. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh jumlah nilai 56,00, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Apabila dihitung dalam persentase diperoleh 100% maka termasuk dalam kriteria sangat Layak. Penilaian pada aspek ini dapat dilihat pada gambar:



Gambar 7. Penilaian ahli materi pada aspek pendukung penyajian

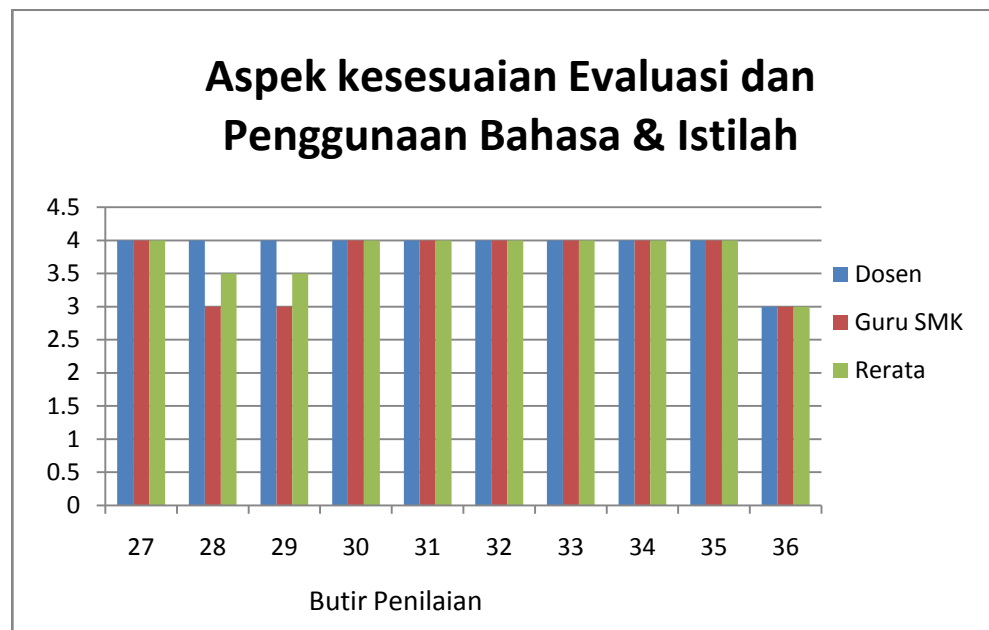
**Tabel 20. Penilaian ahli materi pada aspek kesesuaian evaluasi dan penggunaan bahasa dan istilah**

No	Pertanyaan	Penilaian		Rerata Skor	Kategori
		Dosen	Guru SMK		
Aspek Kesesuaian Evaluasi					
27	Ketercakupan jumlah soal	4	4	4	Sangat Baik
28	Tingkat kesulitan soal	4	3	3,5	Sangat Baik
29	Kedalaman soal	4	3	3,5	Sangat Baik
30	Pemberian umpan balik	4	4	4	Sangat Baik
Jumlah				15	Sangat Baik
Persentase				93,75%	Sangat Layak
Aspek Penggunaan Bahasa					
31	Bahasa baik, benar, dan efektif	4	4	4	Sangat Baik
32	Bahasa sesuai dengan siswa	4	4	4	Sangat Baik
Jumlah				8	Sangat Baik
Persentase				100%	Sangat Layak
Aspek Penggunaan Istilah					
33	Ketepatan istilah Akuntansi	4	4	4	Sangat Baik
34	Konsistensi istilah Akuntansi	4	4	4	Sangat Baik
35	Ketepatan penulisan istilah Akuntansi	4	4	4	Sangat Baik
36	Ketepatan penjelasan istilah Akuntansi	3	3	3	Baik
Jumlah				15	Sangat Baik
Persentase				93,75%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran halaman 183

Pada aspek kesesuaian evaluasi dengan 4 indikator memperoleh 15,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Dalam persentase diperoleh 93,75% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Begitu pula pada aspek penggunaan bahasa diperoleh nilai 8 pada 2 indikator dan dalam persentase mencapai 100%,

sehingga diperoleh hasil sangat baik dan sangat layak. Pada aspek penggunaan istilah dengan 4 indikator diperoleh 15,00 dan 93,75% termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Penilaian aspek ini dapat dilihat pada diagram dibawah:



Gambar 8. Penilaian ahli materi pada aspek kesesuaian evaluasi dan penggunaan bahasa dan istilah

Berdasarkan perhitungan kelayakan alat evaluasi oleh ahli materi secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 138,5 pada 36 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Apabila dihitung dengan prosentase kelayakan diperoleh 96,18% sehingga termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

**a. Analisis dan Revisi**

Analisis dan revisi dilakukan setelah alat evaluasi berupa kartu UNO dinilai oleh ahli evaluasi dan ahli materi. Pada saat penilaian atau validasi ahli evaluasi dan ahli materi diminta mencermati dan mengisi angket serta menuliskan jenis kesalahan apabila ada dan juga memberikan komentar dan saran.

Analisis pertama dilakukan berdasarkan saran dan komentar ahli evaluasi yaitu Ibu Sukanti, M.Pd. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas alat evaluasi yang dibuat. Adapun saran dari ahli evaluasi yaitu untuk menambahkan pedoman penskoran. Adapun pedoman penskoran sebagai berikut:

Peserta yang memegang kartu UNO harus bisa menjawab dengan tepat, Penentuan pemain pertama yakni pemain yang mendapatkan kartu pertama kali yaitu kelompok satu, dan pemain kedua adalah kelompok dua yang berada di sebelah kanan kelompok satu dan seterusnya hingga kembali pada pemain pertama. Jika peserta tidak dapat menjawab soal pada kartu maka pertanyaan akan dilempar pada kelompok lain, dan apabila kelompok lain tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai/skor dan kelompok yang telah melempar

pertanyaan tersebut akan dikurangi nilainya sebesar nilai pada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar.

Penilaian berisi: warna kartu, angka/symbol kartu = Skor

Tabel 21. Pedoman penskoran

Angka/ simbol kartu	Skor
0	1
1	1,5
2	2
3	2,5
4	3
5	3,5
6	4
7	4,5
8	5
9	5,5

Jika tidak bisa menjawab soal akan dilempar ke kelompok lain, dan poin di kurangi sesuai dengan poin yang diperoleh kelompok lain, jika kelompok lain bisa menjawab mendapat poin, jika tidak bisa menjawab tidak mendapat poin dan tidak dikurangi poinnya.

Peneliti menggunakan blangko rekapitulasi nilai yang bertujuan untuk mencatat data tentang perolehan skor/nilai untuk masing-masing siswa. Isi blangko rekapitulasi nilai antara lain identitas kelompok, nama anggota kelompok, rekam soal yang dijawab, dan nilai/skor.

**Tabel 22. Nilai/Skor Permainan Kartu UNO**

Tabel Nilai/Skor Permainan Kartu UNO Pada Siswa SMK YPKK 2 Sleman									
Kelompok :									
No.	Nama Siswa	Kelas	No. Absen	Rekam Soal yang dijawab					Skor/ Nilai
1.									
2.									
3.									
4.									
...									
.....,.....2016									
Guru									

Analisis kedua dilakukan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Adeng Pustikaningsih, M.Si. dalam lembar angket validasi ahli materi, beliau menuliskan pada kolom jenis kesalahan untuk melengkapi materi dan disesuaikan dengan standar yang berlaku dan/atau sumber yang digunakan oleh sekolah. Adapun saran yang telah dilakukan sehingga terlihat perbedaannya.

**Tabel 23. Perbaikan dari ahli materi**

Jenis kesalahan	Jurnal Setelah revisi
Kas	Kas
Diskonto wesel bayar	Beban bunga
Wesel bayar	Utang wesel



Berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi tersebut, peneliti telah membenarkan dua akun yang salah dalam jurnal sesuai dengan buku yang digunakan oleh guru akuntansi utang SMK YPKK 2 Sleman salah satunya yaitu “Akuntansi SMK Seri D” oleh Hendi Somantri 2009.

Analisis ketiga dilakukan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yang kedua yaitu ibu Arin Yulianti, S.Pd. Selain memberikan *checklist* pada kolom penilaian materi, beliau juga menuliskan pada kolom jenis kesalahan untuk melengkapi soal prosedur pembelian kredit. Berikut soal yang ditambahkan:

**Tabel 24. Perbaikan dari praktisi Guru Akuntansi**

Soal	Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana Prosedur pembelian kredit oleh bagian pembelian?</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan permintaan pembelian bersama SOP</li> <li>2. Menerima faktur pembelian dan barang</li> <li>3. Menerima surat jalan</li> <li>4. Menyerahkan barang pada gudang</li> <li>5. Mengarsipkan surat jalan</li> </ol>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana Prosedur pembelian kredit yang dilakukan oleh bagian gudang?</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima surat jalan</li> <li>2. Mengecek surat jalan</li> <li>3. Menerima barang</li> <li>4. Mengarsipkan surat jalan</li> </ol>

Berdasarkan saran perbaikan dari guru tersebut, peneliti menambahkan 2 soal mengenai prosedur pembelian kredit sesuai dengan KD dan KI.

## **b. Tahap Uji Coba dan Evaluasi**

### **1) Uji Coba Soal**

Tahap uji coba soal dilakukan sebelum membuat produk kartu UNO. Uji coba soal dilakukan pada hari Kamis 12 Mei 2016 pukul 10.15–12.45 WIB siswa SMK YPKK 2 Sleman kelas XI AK 4 sebanyak 20 siswa.

Peneliti melakukan uji coba tes dengan tujuan untuk menghasilkan tes secara kuantitatif untuk mengetahui taraf kesukaran, validitas, dan reliabilitas suatu tes.

Setelah uji coba tes selesai peneliti melakukan analisis hasil uji coba tes dengan bantuan *Microsoft Excel 2007* untuk menghitung Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran. Hasil analisis uji coba tes sebagai berikut:

#### **a) Validitas**

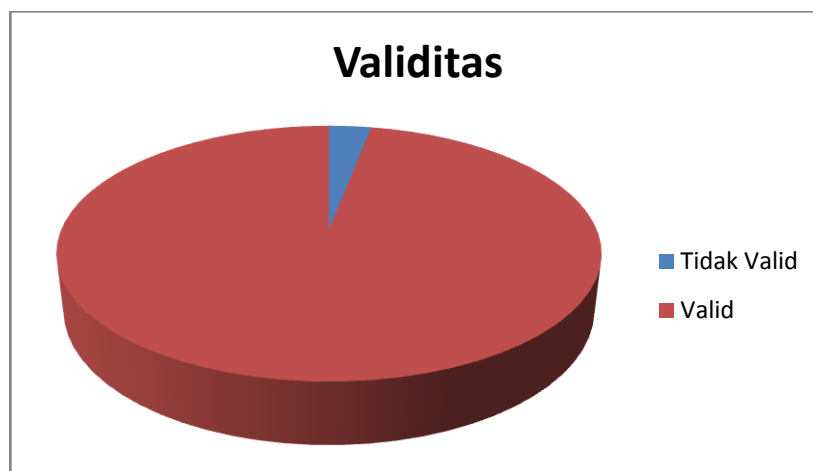
Pengujian validitas menggunakan rumus *point biserial* ( $Y_{pbi}$ ). dengan membandingkan hasil perhitungan  $r$  product moment dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $Y_{pbi} \geq r_{tabel}$  maka butir soal tersebut dikatakan valid dan ketika  $Y_{pbi} < r_{tabel}$  maka butir soal

tersebut dikatakan tidak valid. Jumlah subjek penelitian yakni 97 siswa sehingga  $n = 20$ , nilai pada  $r$  tabel menunjukkan angka 0,3598 (lampiran 7, halaman 131).

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa butir soal yang dinyatakan valid berjumlah 97 butir dan butir soal yang dinyatakan tidak valid berjumlah 3 butir.

**Tabel 25. Klasifikasi soal berdasarkan validitasnya**

No	Indeks Validitas	Butir Soal	Jumlah	%
1.	$<0,3598$ (soal tidak valid)	47, 58, 98	3	3%
2.	$\geq 0,3598$ (soal valid)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100	97	97%



Gambar 9. Klasifikasi Soal berdasarkan Validitasnya

#### b) Reliabilitas

Penentuan reliabilitas tes, dilakukan dengan menggunakan rumus belah dua. Reliabilitas soal yang diinterpretasikan koefisien Reliabilitas ( $r_{11}$ ) bahwa apabila  $r_{11} \geq 0,70$  maka butir soal yang diujikan dinyatakan memiliki Reliabilitas yang tinggi atau reliabel, tetapi apabila  $r_{11} < 0,70$  maka butir soal yang diujikan dinyatakan Reliabilitas yang rendah atau tidak reliabel.

Berdasarkan hasil analisis Reliabilitas soal tes memperoleh angka sebesar 1,0263 sehingga soal tersebut memiliki Reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

#### c) Tingkat Kesukaran

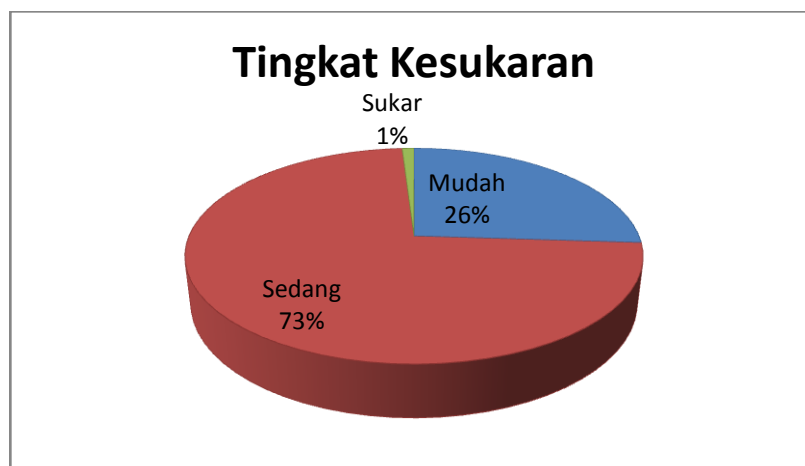
Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Perhitungan Tingkat Kesukaran

diinterpretasikan pada tiga kriteria yaitu 0 – 27% termasuk soal mudah, 28 – 72% termasuk soal sedang, >73% termasuk soal sukar (Zainal Arifin :270).

Berdasarkan hasil analisis Tingkat Kesukaran soal tes diketahui bahwa butir soal sukar berjumlah 1 butir (1%), sedang berjumlah 73 butir (73%), mudah berjumlah 26 butir (26%).

**Tabel 26. Klasifikasi Soal berdasarkan proporsi Tingkat Kesukarannya**

No	Indeks Tingkat Kesukaran	Butir Soal	Jumlah	%
1.	Mudah P 27%	1, 7, 8, 23, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 45, 52, 54, 55, 57, 63, 64, 67, 70, 74, 81, 94, 96	26	26%
2.	Sedang P 28% - 72%	2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 32, 36, 39, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 59, 60, 61, 62, 65, 66, 68, 69, 71, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 97, 98, 99, 100	73	73%
3.	Sukar P 73%	58	1	1%



Gambar 10. Klasifikasi Soal berdasarkan proporsi Tingkat Kesukarannya

Dalam permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran terdapat 77 kartu yang nantinya akan peneliti beri soal dalam masing-masing kartu tersebut. Peneliti membutuhkan 77 butir soal yang sudah di uji coba dan di analisis, dan 23 butir soal yang di buang. Berikut rangkuman butir soal yang tidak baik.

**Tabel 27. Rangkuman Butir Soal yang Tidak Baik**

No	Penyebab Kegagalan	Butir Soal	Jumlah	Persentase
1.	Validitas (Tidak Valid)	47, 58, 98	3	10%
2.	Tingkat Kesukaran (Mudah, dan Sukar)	1, 5, 7, 23, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 45, 52, 54, 55, 57, 63, 64, 67, 70, 74, 81, 94, 96, 58	27	90%

Sumber: Data Primer Diolah

Berdasarkan rangkuman butir soal, peneliti membuang 23 butir soal yang di ambil dari 3 butir soal tidak valid (47, 58, 98), 1 butir soal sukar (58), dan 19 butir soal mudah (1,5, 7, 23, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 45, 52, 54, 55, 57, 63).

## **2) Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk kartu UNO direvisi berdasarkan penilaian para ahli dan uji coba soal. uji coba lapangan dilakukan pada hari Senin, 16 Mei 2015 pukul 10.15-12.00 WIB pada kelas XI AK 4 sebanyak 20 siswa dan pukul 12.15-13.45 WIB pada kelas XI AK 5 sebanyak 22 siswa.

Uji coba dilakukan dengan memberikan pengarahan kepada siswa untuk memahami petunjuk ataupun cara permainan kartu UNO akuntansi utang, setelah memahami dan mendengarkan penjelasan bermain kartu UNO kemudian peneliti membagikan kartu kepada masing-masing siswa. Dimana setiap siswa memperoleh 3 kartu. Pada akhir kegiatan siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa dari aspek penyajian materi, aspek tampilan dan pendukung penyajian, aspek komunikasi visual, dan aspek kebermafaatan.

Berikut hasil penilaian pada uji coba lapangan:

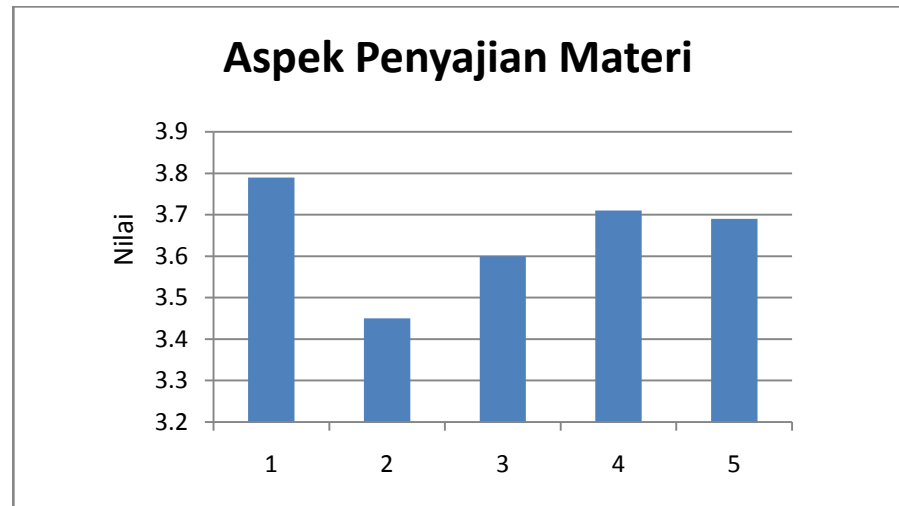
**Tabel 28. Penilaian Aspek Penyajian Materi pada Uji Coba Lapangan**

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
<b>Aspek Penyajian Materi</b>			
1.	Kejelasan penyampaian materi	3,79	Sangat Baik
2.	Terdapat gambar pendukung	3,45	
3.	Kejelasan materi dalam rumusan soal	3,6	Sangat Baik
4.	Materi mudah dimengerti	3,71	Sangat Baik
5.	Sistematis sesuai peta konsep	3,69	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>18,24</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>91,2%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Lampiran 14 halaman 195

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada lampiran 16) maka aspek penyajian materi diperoleh jumlah nilai 18,24 untuk 5 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 91,2% sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Diagram penilaian pada uji coba lapangan terhadap aspek penyajian materi dapat dilihat pada gambar:





Gambar 11. Penilaian aspek tampilan pada uji coba lapangan

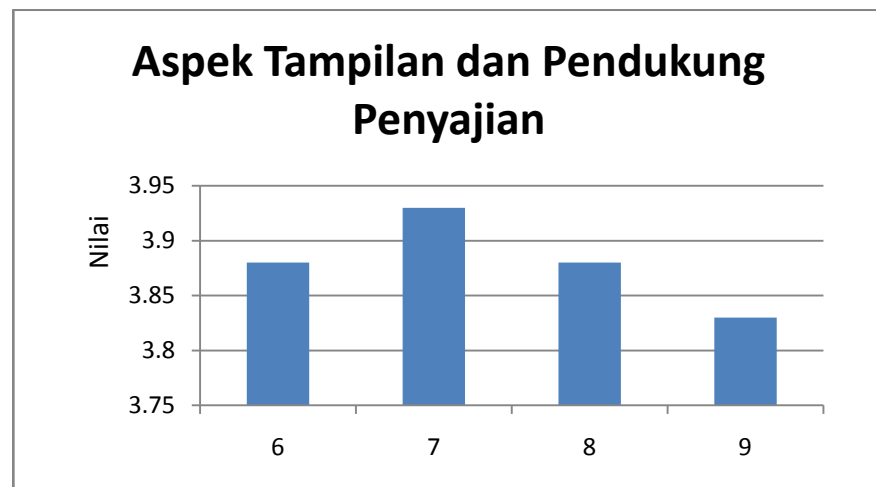
**Tabel 29. Penilaian Aspek Tampilan dan Pendukung Penyajian pada Uji Coba Lapangan**

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
<b>Aspek Tampilan dan Pendukung Penyajian</b>			
6.	Tampilan kartu UNO menarik	3,88	Sangat Baik
7.	Teks atau tulisan pada modul ini mudah dibaca	3,93	Sangat Baik
8.	Kontras warna secara keseluruhan menarik	3,88	Sangat Baik
9.	Kejelasan aturan main dalam permainan	3,83	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>15,52</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>97%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Lampiran 14, halaman 196

Pada aspek tampilan dan pendukung penyajian diperoleh hasil 15,52 untuk 4 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Apabila menggunakan persentase kelayakan aspek

tampilan dan pendukung penyajian mendapatkan 97% sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Diagram penilaian pada uji coba lapangan terhadap aspek tampilan dan pendukung penyajian dapat dilihat pada gambar:



Gambar 12. Penilaian aspek tampilan dan pendukung penyajian pada uji coba lapangan

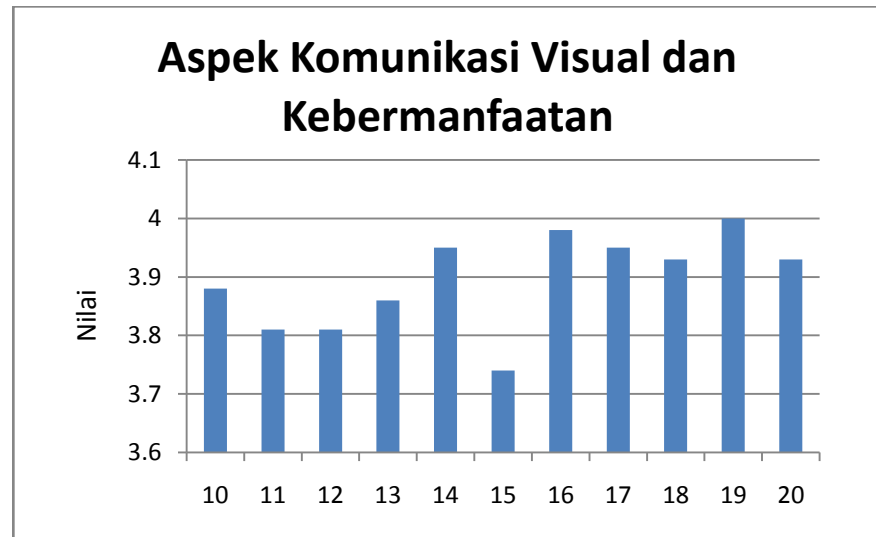
**Tabel 30. Penilaian Aspek Komunikasi Visual dan Kebermanfaatan pada Uji Coba Lapangan**

No	Indikator	Rerata skor	Kategori
<b>Aspek komunikasi visual</b>			
10	Komunikatif (mudah dipahami)	3,88	Sangat Baik
11	Menggunakan bahasa yang baik	3,81	Sangat Baik
12	Sederhana pengoperasiannya	3,81	Sangat Baik
13	Memikat atau menarik	3,86	Sangat Baik
14	Kreatif (baru dan luwes)	3,95	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>19,31</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>96,55%</b>	<b>Sangat Layak</b>

<b>Aspek Kebermanfaatan</b>			
15	Usabilitas (mudah digunakan)	3,74	Sangat Baik
16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan	3,98	Sangat Baik
17	Dapat digunakan kembali	3,95	Sangat Baik
18	Dapat meningkatkan motivasi	3,93	Sangat Baik
19	Menjadikan tidak bosan belajar	4	Sangat Baik
20	Dapat meningkatkan pemahaman	3,93	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>23,53</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>98,04%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Lampiran 14 halaman 197

Aspek komunikasi visual dan aspek kebermanfaatan pada uji coba lapangan dinilai oleh siswa dengan hasil “sangat baik” dan “sangat layak”. Aspek komunikasi visual masing-masing secara berurutan mendapatkan nilai 19,81 (untuk 5 indikator) dan 23,53 (untuk 6 indikator). Menurut presentase kelayakan secara berturut-turut mendapatkan 96,55% dan 98,04%. Diagram penilaian pada uji coba lapangan terdapat aspek komunikasi visual dan kebermanfaatan dapat dilihat pada gambar:



Gambar 13. Penilaian aspek Komunikasi visual dan kebermanfaatan pada uji coba lapangan

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba lapangan. Alat evaluasi pembelajaran mendapatkan jumlah rerata skor sebanyak 76.6 untuk 20 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 95,75%, sehingga alat evaluasi pembelajaran berupa permainan kartu UNO “Sangat Layak” digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

#### 4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Hasil akhir produk dalam penelitian ini adalah alat evaluasi akuntansi berupa permainan kartu UNO. Pembuatan alat evaluasi akuntansi utang telah melalui tahap 1) Pendefinisian (*define*), 2)

Perancangan (*desain*), 3) Pengembangan (*develop*), 4) validasi dan evaluasi, dan 5) produk akhir dan penyebaran.

Produk akhir berupa kartu UNO setelah revisi baik dari ahli evaluasi maupun ahli materi juga telah diujicobakan pada siswa dan dinyatakan sangat layak maka produk digital diberikan kepada sekolah. Kegiatan ini dilakukan untuk melakukan penyebaran produk yang telah diuji kelayakannya. Tujuan dilakukan penyebaran produk ini agar alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO ini dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, maupun siswa. alat evaluasi yang diberikan kepada sekolah untuk guru terdiri dari kartu UNO, petunjuk penggunaan, pedoman penskoran dan kunci jawaban.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Pembahasan tentang Pengembangan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pengelolaan Kartu Utang**

Pengembangan alat evaluasi permainan kartu UNO mengikuti model pengembangan 4-D, sesuai yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan semmel (1974) bahwa terdapat empat tahapan dalam model 4-D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan dalam penelitian Nurul Hidayati & Lukman Hakim (2014)

yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang”. Yang menggunakan model 4-D. namun pada penelitian Nurul hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) sedangkan dalam penelitian ini mencakup 4 tahapan pengembangan yaitu sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*).

## **2. Pembahasan tentang Kelayakan Produk Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Mengelola Kartu Utang**

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “Layak”.

Pada penelitian pengembangan ini, alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO dinilai kelayakannya oleh 1 ahli evaluasi (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 2 ahli materi yang terdiri dari dosen Akuntansi FE UNY dan guru Akuntansi SMK. Berdasarkan penilaian ahli evaluasi pada analisis kelayakan halaman 161 secara keseluruhan berdasarkan (%) sebesar 97,23% berada pada kategori sangat layak, dan berdasarkan penilaian oleh 2 ahli materi pada analisis

kelayakan halaman 177 secara keseluruhan berdasarkan (%) sebesar 96,18% berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi.

### **3. Pembahasan tentang Respon Siswa atas Penggunaan Permainan Kartu UNO dalam Pembelajaran Akuntansi Pengelolaan Kartu Utang**

Tahap akhir dari tahap pengembangan (*develop*) yaitu mengetahui penilaian ataupun respon siswa mengenai alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO, hal ini dikarenakan penilaian siswa dalam tahap ini akan berpengaruh terhadap langkah pengembangan selanjutnya. Berdasarkan penilaian siswa uji coba lapangan, penilaian siswa pada aspek penyajian materi yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 18,24. skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (91,2%). Untuk aspek tampilan dan pendukung penyajian mendapatkan rata-rata skor sebesar 15,52 skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (97%). Aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor sebesar 19,31 skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (96,55%). Aspek kebermanfaatan memperoleh rata-rata skor sebesar 23,53 yang termasuk dalam kategori layak (98,04%).

Berdasarkan penilaian siswa dapat diketahui keseluruhan bahwa alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO memperoleh rata-rata skor 76,6 dengan kategori Sangat Layak (95,75%). Dengan demikian permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi utang layak digunakan.

Selain memberikan penilaian, siswa juga memberikan komentar/saran antara lain:

- a. Permainan kartu UNO ini cukup seru dan menarik.
- b. Gunakan warna-warna yang lebih menarik dong kak!!.
- c. Lumayan menarik dan seru!!.
- d. Soalnya menggunakan kalimat yang mudah dipahami.
- e. Saya baru tau kalau kartu UNO dapat digunakan untuk belajar.
- f. Permainan ini sangat menarik dan membuat siswa lebih rajin untuk belajar dari yang tadinya kurang tau menjadi tau.
- g. Sangat kreatif dan mudah dipahami, semoga selanjutnya lebih mempunyai inovasi lagi yang lebih unik dan asik =D.
- h. Lebih banyak inovasi permainan lagi.
- i. Sangat bagus dan menarik sekali!!.
- j. Inovasi sekali.



#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan. Terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran berupa permainan kartu UNO. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

- a. Produk alat evaluasi pembelajaran permainan kartu UNO yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup 1 materi pokok saja yaitu akuntansi utang.
- b. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran akuntansi langsung diujicobakan tanpa melalui tahap uji terbatas karena keterbatasan waktu pengembangan. Meskipun prosedur dipersingkat namun di dalamnya sudah mencakup proses pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, teruji secara empiris dan tidak ada kesalahan-kesalahan lagi (Endang Mulyaatiningsih, 2012:195)
- c. Uji coba produk dilaksanakan di kelas XI jurusan Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman dan tidak mengukur pengaruhnya terhadap prestasi belajar

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran akuntansi pada materi pokok Akuntansi Utang untuk siswa kelas XI SMK YPKK 2 Sleman telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi 5 tahap pengembangan yaitu: 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perencanaan, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap uji coba dan evaluasi, 5) tahap produk akhir dan penyebaran. Tahap validasi meliputi validasi ahli evaluasi (dosen) serta validasi ahli materi (dosen dan guru). Tahap uji coba dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman melalui 2 tahap uji coba, yaitu uji coba soal, dan lapangan.
2. Kelayakan alat evaluasi pembelajaran berupa permainan kartu UNO pada materi Akuntansi Utang dihitung berdasarkan penilaian ahli materi, ahli evaluasi, uji coba soal, dan uji coba lapangan. Penilaian ahli materi Sangat Layak (96,18%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian ahli evaluasi Sangat Layak (97,23%) dan Sangat Baik. Hasil analisis uji coba soal Validasi soal valid (97%), Reliabilitas tinggi dengan perhitungan menggunakan KR-20

sebesar (1,0263) sehingga termasuk soal yang reliabel, Tingkat Kesukaran tergolong sedang, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis soal mudah (26%), soal sedang (73%), dan soal sukar (1%).

3. Respon siswa XI AK 4 dan XI AK 5 SMK YPKK 2 Sleman dengan adanya permainan kartu UNO sebagai Alat Evaluasi pada aspek penyajian materi dalam kategori Sangat Layak (91,2%) dan Sangat Baik. Aspek tampilan dan pendukung penyajian dalam kategori Sangat Layak (97%) dan Sangat Baik. Aspek komunikasi visual dalam kategori Sangat Layak (96,55%) dan Sangat Baik. Aspek kebermanfaatan dalam kategori Sangat Layak (98,04%) dan Sangat Baik. Secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor 76,6 dengan kategori Sangat Layak (95,75%).

## **B. Saran**

Berdasarkan kualitas alat evaluasi, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru
  - a. Sebaiknya guru menggunakan alat evaluasi permainan kartu UNO dalam pembelajaran.
  - b. Permainan kartu UNO ini digunakan pada saat fase ke-4 yakni mengecek pemahaman materi dengan disertai latihan-latihan soal pada proses pembelajaran langsung dan memberikan umpan balik,

sehingga guru tetap memberikan penjelasan dan bimbingan kepada siswa.

2. Saran untuk Siswa

- a. Siswa sebaiknya lebih ulet, tidak mudah putus asa dan lebih berusaha untuk menjawab soal-soal dalam permainan.

3. Saran untuk penelitian yang akan datang

- a. Materi yang digunakan sebaiknya lebih luas, tidak hanya pada satu materi pokok. Misalnya dengan membuat kartu dengan 2 atau 3 materi pokok.
- b. Sebaiknya produk kartu UNO sebagai alat evaluasi diujicobakan tidak hanya pada satu sekolah sehingga dapat digunakan secara lebih luas dan menghasilkan produk yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Nur Chayat. (2012). *112 Game untuk Training & Outbond*. Yogyakarta: Katahati.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Laura Astolfi. Dkk. (2010). Neuroelectrical Hyperscanning Measures Simultaneous Brain Activity in Humans. *Journal Sains*, (Online). <http://link.springer.com/article/10.1007/s10548-010-0147-9>, diakses 16 Mei 2015
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dendy Sugiono. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Fridman, Daniel. (2010). From Rats to Riches: Game Playing and the Production of the Capitalist Self. *Journal Economic*, (Online). [https://liberalarts.utexas.edu/files/dgf372/Daniel\\_Fridman\\_From\\_Rats\\_to\\_Riches.pdf](https://liberalarts.utexas.edu/files/dgf372/Daniel_Fridman_From_Rats_to_Riches.pdf), diakses 16 Mei 2015.
- Hakim, Edwin Prawiro. (2010). Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis *Client Server*. *Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Hamzah B. Uno & Satria Koni. (2012). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hendi Somantri. (2007). *Memahami Akuntansi SMK Seri D*. Bandung: Armiko
- Lukman dan Ishartiwi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. (Vol. 1. No. 2. Hlm 112). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2523>, yang diakses pada 16 November 2015 pukul 14.11 WIB
- Mardiasmo. (2000). *Akuntansi Keuangan Dasar 1 dilengkapi Soal dan Penyelesaiannya*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA

- Muthmainnah, Hanifah. (2013). Mencontek, Apakah Budaya yang Mendarah Daging?. *Liputan6 (Online)*, edisi Selasa, 31 Desember 2013 pukul 16:43, <http://news.liputan6.com/read/788823/mencontek-apakah-budaya-yang-mendarah-daging>, diakses 4 November 2015 pukul 10.11 WIB
- Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nina Risnawati. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbentuk Modul Pembelajaran Digital untuk Siswa SMK Negeri 1 Bantul Kelas XI Jurusan Akuntansi pada Materi Pokok Akuntansi Utang. *Skripsi*. FE UNY
- Nurul Hidayati dan Luqman Hakim. (2014). Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya. <http://dokumen.tips/documents/pengembangan-permainan-kartu-uno-sebagai-alat-evaluasi-pembelajaran-akuntansi.html> diakses pada 12 Juni 2015 pukul 20.14 WIB
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Reni Ratna Sari. (2015). Kelayakan Permainan *UNO Card* sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya. [ejournal.unesa.ac.id/article/15540/36/article.pdf](http://ejournal.unesa.ac.id/article/15540/36/article.pdf) Diakses pada 3 Februari 2016 pukul 20.02 WIB
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rinto Edy Pracoyo. (2015). Pengembangan Game Edukasi sebagai Alat Evaluasi Mata Pelajaran Dasar Listrik Kelas X di SMKN 2 Pengasih. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Robert, Tatina. (2007). A Simulation of Coevolution Using Playing Card. *Journal Sains*, (Online). [http://www.nabt.org/websites/institution/File/pdfs/american\\_biology\\_teacher/2007/069-04-0216.pdf](http://www.nabt.org/websites/institution/File/pdfs/american_biology_teacher/2007/069-04-0216.pdf), diakses 26 Mei 2014.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*. Volume 3 Nomor 1, 5 April 2016
- Rohrig, Peter and Jenny Clarke. (2008). *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.
- S. Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Somantri, Hendi. (2009). *Akuntansi SMK*. Bandung: Armico.

- Stice & Skousen. (2004). *Intermediate Accounting*. diterjemahkan oleh teamwork. Jakarta: Salemba Empat.
- Subali Bambang. (2010). *Penilaian, Evaluasi dan Remediasi Pembelajaran Biologi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani
- Suwarjodono, (2012). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPFE
- Tinsman, Brian. (2002). *The Game inventor's Guide Book*. California: Krause Publications.
- Trianto, (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya : Kencana.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Walter Harrison dkk. (2011). *Akuntansi Keuangan*. Diterjemahkan Gina Gania. Jakarta: Erlangga.
- Weksi Budiaji. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. Fakultas Pertanian Untirta (Vol. 2 No. 2 hlm 126). <http://umbidharma.org/jipp>. Diakses pada 15 November 2015 pukul 16.35 WIB.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya
- Zaki Baridwan. (2004). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.

# LAMPIRAN



**TAHAP *DEFINE***

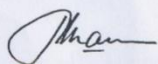
Lampiran 1    Silabus

## SILABUS BERKARAKTER

Nama Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi  
 Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan  
 Kelas/ Semester : XI/ 2  
 Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Utang  
 Kode SK : KK 119.09  
 Alokasi Waktu : 54 Jam @ 45 Menit

Kompetensi Dasar	Nilai - Nilai	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Metode Pembelajaran	Penilaian	KKM	Alokasi Waktu			
								TM	PS	PI	
• Mendeskripsikan pengelolaan kartu utang	•Sebagai wujud rasa ingin tahu	• Mendeskripsikan prosedur pembelian <i>sebagai wujud rasa ingin tahu</i>	• Prosedur administrasi pembelian	• Menggali informasi tentang prosedur administrasi pembelian	• Ceramah	• Tes tertulis	75	2			
	•Dengan mandiri dan tanggung jawab	• Menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan utang <i>dengan mandiri dan tanggung jawab</i>	• Peralatan yang dibutuhkan dalam pengelolaan kartu utang	• Mendiskusikan prosedur administrasi pembelian	• Tanya jawab		75				
					• Diskusi						
					• Memprestasikan hasil diskusi						
					• Membuat kesimpulan hasil diskusi						
				• Mengerjakan soal/LKS mandiri							
• Mengidentifikasi data utang	•Dengan mandiri dan tanggung jawab	• Mengidentifikasi saldo awal utang <i>dengan mandiri dan tanggung jawab</i>	• Prosedur penanganan utang	• Mendiskusikan saldo awal utang	• Ceramah	• Tes tertulis	75	10	5(10)	3(12)	
		• Mengidentifikasi data mutasi utang <i>dengan mandiri dan tanggung jawab</i>		• Mendiskusikan penanganan utang	• Tanya jawab		75				
			• Mengidentifikasi data mutasi utang		• Memprestasikan hasil diskusi	• Diskusi		75			
			• Mengidentifikasi data mutasi utang lainnya <i>dengan mandiri dan tanggung jawab</i>		• Membuat kesimpulan hasil diskusi	• Penugasan		75			
					• Mengerjakan soal/LKS mandiri						
• Membukukan mutasi utang ke kartu utang	•Dengan mandiri dan tanggung jawab	• Menghitung data mutasi utang <i>dengan jujur, mandiri dan tanggung jawab</i>	• Dokumen mutasi utang	• Menggali informasi tentang mutasi utang ke kartu utang	• Ceramah	• Tes tertulis	75	14	7(14)	4(16)	
		• Membukukan data mutasi utang <i>dengan jujur dan mandiri</i>	• Prosedur pencatatan mutasi utang	• Mendiskusikan mutasi utang ke dalam kartu utang	• Tanya jawab	• Tes unjuk kerja					
					• Penugasan		75				
					• praktik membukukan data mutasi utang ke masing-masing kartu utang						
• Menyusun laporan utang	•Dengan mandiri dan tanggung jawab	• Menyajikan laporan utang sesuai dengan SOP <i>dengan mandiri</i>	• laporan utang	• Menggali informasi tentang penyusunan laporan utang	• Ceramah	• Tes tertulis	75	4	3(6)	2(8)	
				• praktik menyusun laporan utang	• Tanya jawab						
					• Diskusi						
					• Penugasan						
				Jam Pembelajaran			30	30			

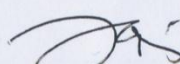
Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
Drs. Ircham Rosyidi

Waka

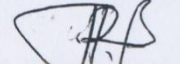
Drs. Purwadi  
NIP.19630510 199003 1 009

Ketua Kompetensi kejuruan

  
Sati Antini, S.Pd  
NIP: 19700626 200604 2 007

Sleman, J Janua ri 2015

Guru Mata Pelajaran

  
Ann Yuljati, S. Pd

### **TAHAP *DESIGN***

- Lampiran 2 Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Evaluasi
- Lampiran 3 Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi
- Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi untuk Guru Akuntansi
- Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Siswa
- Lampiran 6 Kisi-kisi Soal

## Lampiran 2 Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Evaluasi

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI EVALUASI

Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman
Sasaran Program	: Siswa SMK Akuntansi Kelas XI
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan (Utang)
Peneliti	: Pungky Samsusilowati
Ahli Evaluasi	:

#### **Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli evaluasi terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk Permainan Kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian Ahli Evaluasi**

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A. Substansi	1	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator				
	2	Butir soal sesuai dengan materi yang di ujikan				
	3	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas				
	4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan perkembangan peserta didik				
B. Konstruksi	5	Ruang lingkup berupa batasan pertanyaan dan jawaban jelas dan tegas				
	6	Perumusan pokok soal merupakan kalimat yang diperlukan saja.				
	7	Pokok soal tidak mengandung pertanyaan negatif ganda.				
	8	Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal				
	9	Ada pedoman penskorannya				
	10	Bila terpaksa menggunakan kata negatif, sudah digaris bawahi atau dicetak miring				
	11	Tabel, grafik, diagram, kasus, atau yang sejenisnya bermakna (jelas keterangannya atau hubungannya dengan masalah yang ditanyakan).				
	12	Wacana, gambar, grafik benar-benar berfungsi				
	13	Butir soal tidak tergantung pada butir soal sebelumnya				
C. Bahasa	14	Rumusan kalimat komunikatif				
	15	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan ragam bahasa				

	16	Rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.				
	17	Menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal).				
	18	Rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyingung perasaan peserta didik				

### B. Koreksi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentarisaran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....

#### **D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Ahli Evaluasi

.....

### Lampiran 3 Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi

#### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai  
Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK  
YPKK 2 Sleman

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan (Utang)

Peneliti : Pungky Samsusilowati

Ahli Materi :

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk Permainan Kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala :

4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.



**A. Penilaian Ahli Materi**

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A. Kesesuaian Materi	1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				
	2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti				
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
B. Kelengkapan Materi	4	Kelengkapan materi				
	5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa				
C. Keakuratan dan kemutakhiran Materi	6	Materi diambil dari sumber yang relevan				
	7	Kebenaran materi secara teori dan konsep				
	8	Keterkinian/ ketermasaan contoh-contoh (misal tahun terjadinya transaksi)				
D. Teknik Penyajian Materi	9	Kejelasan penyampaian materi				
	10	Kejelasan dalam penjelasan contoh soal				
	11	Kemenarikan materi				
	12	Sistematis sesuai peta konsep				
E. Pendukung Penyajian	13	Permainan kartu UNO mempermudah proses belajar				
	14	Pemberian motivasi				
	15	Peningkatan fokus pengguna dalam pelajaran				
	16	Keefesienan penggunaan kartu untuk permainan				
	17	Kejelasan aturan main dalam permainan kartu UNO				
	18	Kesederhanaan desain permainan kartu UNO				

	19	Keterbacaan tulisan permainan Kartu UNO				
	20	Kreativitas desain permainan kartu UNO				
	21	Kemenarikan desain permainan kartu UNO				
	22	Komposisi warna				
	23	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
	24	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				
	25	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>				
	26	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i> )				
F. Kesesuaian Evaluasi	27	Ketercukupan jumlah soal teori maupun praktik				
	28	Tingkat kesulitan soal sesuai materi				
	29	Kedalaman soal sesuai teori dan konsep				
	30	Pemberian umpan balik pada siswa				
G. Penggunaan Bahasa	31	Bahasa baik, benar, dan efektif				
	32	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik (bukan bahasa tingkat tinggi)				
H. Penggunaan Istilah	33	Ketepatan penggunaan istilah Akuntansi				
	34	Konsistensi penggunaan istilah Akuntansi				
	35	Ketepatan penulisan istilah Akuntansi (dalam bahasa asing)				
	36	Ketepatan penjelasan istilah Akuntansi (bahasa asing) dalam glosarium				



**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Ahli Materi

.....

#### **Lampiran 4 instrumen Angket Validasi Guru Akuntansi**

##### **LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI GURU**

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai  
Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK  
YPKK 2 Sleman

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan (Utang)

Peneliti : Pungky Samsusilowati

Guru Akuntansi :

#### **Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk Permainan Kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian Ahli Materi**

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A. Kesesuaian Materi	1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				
	2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti				
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
B. Kelengkapan Materi	4	Kelengkapan materi				
	5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa				
C. Keakuratan dan kemutakhiran Materi	6	Materi diambil dari sumber yang relevan				
	7	Kebenaran materi secara teori dan konsep				
	8	Keterkinian/ ketermasaan contoh-contoh (misal tahun terjadinya transaksi)				
D. Teknik Penyajian Materi	9	Kejelasan penyampaian materi				
	10	Kejelasan dalam penjelasan contoh soal				
	11	Kemenarikan materi				
	12	Sistematis sesuai peta konsep				
E. Pendukung Penyajian	13	Permainan kartu UNO mempermudah proses belajar				
	14	Pemberian motivasi				
	15	Peningkatan fokus pengguna dalam pelajaran				
	16	Keefesienan penggunaan kartu untuk permainan				
	17	Kejelasan aturan main dalam permainan kartu UNO				
	18	Kesederhanaan desain permainan				

		kartu UNO				
	19	Keterbacaan tulisan permainan Kartu UNO				
	20	Kreativitas desain permainan kartu UNO				
	21	Kemenarikan desain permainan kartu UNO				
	22	Komposisi warna				
	23	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
	24	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				
	25	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>				
	26	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i> )				
F. Kesesuaian Evaluasi	27	Ketercukupan jumlah soal teori maupun praktik				
	28	Tingkat kesulitan soal sesuai materi				
	29	Kedalaman soal sesuai teori dan konsep				
	30	Pemberian umpan balik pada siswa				
G. Penggunaan Bahasa	31	Bahasa baik, benar, dan efektif				
	32	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik (bukan bahasa tingkat tinggi)				
H. Penggunaan Istilah	33	Ketepatan penggunaan istilah Akuntansi				
	34	Konsistensi penggunaan istilah Akuntansi				
	35	Ketepatan penulisan istilah Akuntansi (dalam bahasa asing)				
	36	Ketepatan penjelasan istilah Akuntansi (bahasa asing) dalam glosarium				





**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

7. Layak untuk diujicobakan
8. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
9. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Guru Akuntansi

.....

## Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Siswa

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN UJI COBA SISWA

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat  
Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2  
Sleman

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan (Utang)

Peneliti : Pungky Samsusilowati

#### **Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara terhadap alat evaluasi akuntansi berupa permainan kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### **Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Alat evaluasi dan Materi

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A. Penyajian Materi	1	Kejelasan penyampaian materi				
	2	Terdapat gambar pendukung				
	3	Kejelasan materi dalam rumusan soal				
	4	Materi mudah dimengerti				
	5	Sistematis sesuai peta konsep				
B. Tampilan dan Pendukung Penyajian	6	Tampilan kartu UNO menarik				
	7	Teks atau tulisan pada kartu ini mudah dibaca				
	8	Kontras warna secara keseluruhan menarik				
	9	Kejelasan aturan main dalam permainan				
C. Komunikasi visual	10	Komunikatif (mudah dipahami)				
	11	Menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif				
	12	Sederhana pengoperasiannya				
	13	Memikat atau menarik				
	14	Kreatif (baru dan luwes)				
D. Kebermanfaatan	15	Usabilitas (mudah digunakan)				
	16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan				
	17	Dapat digunakan kembali				
	18	Dapat meningkatkan motivasi				
	19	Menjadikan tidak bosan belajar				
	20	Dapat meningkatkan pemahaman				

**Komentar dan saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Siswa

.....

### KISI-KISI PENYUSUNAN SOAL

Nama Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi  
 Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan

Kelas/ Semester : XI/2  
 Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Utang

No.	Kompetensi dasar	Materi	Jenjang kemampuan dan tingkat kesukaran												Jumlah butir soal	%
			C1			C2			C3			C4				
			Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk	Md	Sd	Sk		
1.	Mendeskripsikan pengelolaan kartu utang	<ul style="list-style-type: none"><li>Prosedur Administrasi Pembelian</li><li>Peralatan yang dibutuhkan untuk mengelola kartu utang</li></ul>	3	6	9	1 2	10 11			4					8	
2.	Mengidentifikasi data utang	<ul style="list-style-type: none"><li>Prosedur penanganan utang</li></ul>	14 15 21 22 51	8 7 23 25 54 56	13 19 20 57 89	16 17	5 18	26	12 27	24 28 29	42	58	55	52	30	
3.	Membukukan mutasi utang ke kartu utang	<ul style="list-style-type: none"><li>Dokumen mutasi utang</li><li>Prosedur pencatatan mutasi utang</li></ul>	62 90 93	60 80	44	47 48 59 63 76 81 91	66 49 64 68 82 96	43 45 46 50 65 79	31 32 35 94	30 37 83 97	38 39 40 41	33 34	36 84	53 61	43	
4.	Menyusun Laporan Utang	<ul style="list-style-type: none"><li>Laporan Utang</li></ul>	78 88 99	77 87	98	70 73 80 95 100	67 69 72	71	74 75			85 86	101		20	

### TAHAP *Develop*

- Lampiran 7 Hasil Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran Soal
- Lampiran 8 Soal dan Kunci Jawaban Akuntansi Mengelola Kartu Utang
- Lampiran 9 Daftar Validator
- Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Evaluasi
- Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 12 Hasil Penilaian Guru Akuntansi
- Lampiran 13 Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
- Lampiran 14 Hasil Uji Pengembangan (Angket Respon Siswa)

### Validitas Butir Soal Uji Coba

Jumlah Subyek = 20

Butir Soal = 100

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Validitas
1	1	1.05183	Valid
2	2	0.71742	Valid
3	3	0.79214	Valid
4	4	0.80828	Valid
5	5	0.65101	Valid
6	6	0.62133	Valid
7	7	1.0518	Valid
8	8	0.9302	Valid
9	9	0.739	Valid
10	10	0.5899	Valid
11	11	0.571	Valid
12	12	0.5793	Valid
13	13	0.5504	Valid
14	14	0.8073	Valid
15	15	0.5648	Valid
16	16	0.7846	Valid
17	17	0.5218	Valid
18	18	0.8754	Valid
19	19	0.397	Valid
20	20	0.4257	Valid
21	21	0.6445	Valid
22	22	0.651	Valid
23	23	1.0518	Valid
24	24	0.5793	Valid
25	25	0.5819	Valid
26	26	0.6083	Valid
27	27	0.5576	Valid
28	28	1.0518	Valid
29	29	0.9302	Valid
30	30	0.6047	Valid
31	31	0.7605	Valid

32	32	0.5757	Valid
33	33	1.0518	Valid
34	34	1.0518	Valid
35	35	1.0518	Valid
36	36	0.5353	Valid
37	37	1.0518	Valid
38	38	1.0518	Valid
38	39	0.449	Valid
40	40	1.0518	Valid
41	41	1.0518	Valid
42	42	0.6533	Valid
43	43	0.4717	Valid
44	44	0.6154	Valid
45	45	1.0518	Valid
46	46	0.5608	Valid
47	47	0.3041	Tidak Valid
48	48	0.6264	Valid
49	49	0.7531	Valid
50	50	0.5207	Valid
51	51	0.5972	Valid
52	52	1.0518	Valid
53	53	0.6373	Valid
54	54	1.0518	Valid
55	55	1.0518	Valid
56	56	0.6263	Valid
57	57	1.0518	Valid
58	58	0.3331	Tidak Valid
59	59	0.5033	Valid
60	60	0.6662	Valid
61	61	0.6299	Valid
62	62	0.6146	Valid
63	63	1.0518	Valid
64	64	1.0518	Valid
65	65	0.5892	Valid
66	66	0.5862	Valid
67	67	1.0518	Valid
68	68	0.6497	Valid



69	69	0.7274	Valid
70	70	1.0518	Valid
71	71	0.5753	Valid
72	72	0.6879	Valid
73	73	0.5829	Valid
74	74	1.0518	Valid
75	75	0.6365	Valid
76	76	0.5353	Valid
77	77	0.5899	Valid
78	78	0.6735	Valid
79	79	0.6336	Valid
80	80	0.5644	Valid
81	81	1.0518	Valid
82	82	0.6879	Valid
83	83	0.5322	Valid
84	84	0.6698	Valid
85	85	0.6988	Valid
86	86	0.6119	Valid
87	87	0.7347	Valid
88	88	0.5974	Valid
89	89	0.5757	Valid
90	90	0.5829	Valid
91	91	0.6073	Valid
92	92	0.5974	Valid
93	93	0.5564	Valid
94	94	1.0518	Valid
95	95	0.5135	Valid
96	96	1.0518	Valid
97	97	0.4309	Valid
98	98	0.3465	Tidak Valid
99	99	0.663	Valid
100	100	0.587	Valid

**Tabel Product Moment**

n	Tingkat Signifikansi Untuk Uji 1 arah				
	0,05	0,025	0,001	0,005	0,0005
	Tingkat Signifikansi Untuk Uji 2 arah				
	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
1	0,9877	0,9969	0,9995	0,9999	1,0000
2	0,9000	0,9500	0,9800	0,9900	0,9990
3	0,8054	0,8783	0,9343	0,9587	0,9911
4	0,7293	0,8114	0,8822	0,9172	0,9741
5	0,6694	0,7545	0,8329	0,8745	0,9509
6	0,6215	0,7067	0,7887	0,8343	0,9249
7	0,5822	0,6664	0,7498	0,7977	0,8983
8	0,5494	0,6319	0,7155	0,7646	0,8721
9	0,5214	0,6021	0,6851	0,7348	0,8470
10	0,4973	0,5760	0,6581	0,7079	0,8233
11	0,4762	0,5529	0,6339	0,6835	0,8010
12	0,4575	0,5324	0,6120	0,6614	0,7800
13	0,4409	0,5140	0,5923	0,6411	0,7604
14	0,4259	0,4973	0,5742	0,6226	0,7419
15	0,4124	0,4821	0,5577	0,6055	0,7247
16	0,4000	0,4683	0,5425	0,5897	0,7084
17	0,3887	0,4555	0,5285	0,5751	0,6932
18	0,3783	0,4438	0,5155	0,5614	0,6788
19	0,3687	0,4329	0,5034	0,5487	0,6652
20	0,3598	0,4227	0,4921	0,5368	0,6524
21	0,3515	0,4132	0,4815	0,5256	0,6402
22	0,3438	0,4044	0,4716	0,5151	0,6287
23	0,3365	0,3961	0,4622	0,5052	0,6178
24	0,3297	0,3882	0,4534	0,4958	0,6074
25	0,3233	0,3809	0,4451	0,4869	0,5974
26	0,3172	0,3739	0,4372	0,4785	0,5880
27	0,3115	0,3673	0,4297	0,4705	0,5790
28	0,3061	0,3610	0,4226	0,4629	0,5703
29	0,3009	0,3550	0,4158	0,4556	0,5620
30	0,2960	0,3494	0,4093	0,4487	0,5541
31	0,2913	0,3440	0,4032	0,4421	0,5465
32	0,2869	0,3388	0,3972	0,4357	0,5392
33	0,2826	0,3338	0,3916	0,4296	0,5322
34	0,2785	0,3291	0,3862	0,4238	0,5254

35	0,2746	0,3246	0,3810	0,4182	0,5189
36	0,2709	0,3202	0,3760	0,4128	0,5126
37	0,2673	0,3160	0,3712	0,4076	0,5066
38	0,2638	0,3120	0,3665	0,4026	0,5007
39	0,2605	0,3081	0,3621	0,3978	0,4950
40	0,2573	0,3044	0,3578	0,3932	0,4896
41	0,2542	0,3008	0,3536	0,3887	0,4843
42	0,2512	0,2973	0,3496	0,3843	0,4791
43	0,2483	0,2940	0,3457	0,3801	0,4742
44	0,2455	0,2907	0,3420	0,3761	0,4694
45	0,2429	0,2876	0,3384	0,3721	0,4647
46	0,2403	0,2845	0,3348	0,3683	0,4601
47	0,2377	0,2816	0,3314	0,3646	0,4557
48	0,2353	0,2787	0,3281	0,3610	0,4514
49	0,2329	0,2759	0,3249	0,3575	0,4473
50	0,2306	0,2732	0,3218	0,3542	0,4432
51	0,2284	0,2706	0,3188	0,3509	0,4393
52	0,2262	0,2681	0,3158	0,3477	0,4354
53	0,2241	0,2656	0,3129	0,3445	0,4317
54	0,2221	0,2632	0,3102	0,3415	0,4280
55	0,2201	0,2609	0,3074	0,3385	0,4244
56	0,2181	0,2586	0,3048	0,3357	0,4210
57	0,2162	0,2564	0,3022	0,3328	0,4176
58	0,2144	0,2542	0,2997	0,3301	0,4143
59	0,2126	0,2521	0,2972	0,3274	0,4110
60	0,2108	0,2500	0,2948	0,3248	0,4079
61	0,2091	0,2480	0,2925	0,3223	0,4048
62	0,2075	0,2461	0,2902	0,3198	0,4018
63	0,2058	0,2441	0,2880	0,3173	0,3988
64	0,2042	0,2423	0,2858	0,3150	0,3959
65	0,2027	0,2404	0,2837	0,3126	0,3931
66	0,2012	0,2387	0,2816	0,3104	0,3903
67	0,1997	0,2369	0,2796	0,3081	0,3876
68	0,1982	0,2352	0,2776	0,3060	0,3850
69	0,1968	0,2335	0,2756	0,3038	0,3823
70	0,1954	0,2319	0,2737	0,3017	0,3798
71	0,1940	0,2303	0,2718	0,2997	0,3773
72	0,1927	0,2287	0,2700	0,2977	0,3748
73	0,1914	0,2272	0,2682	0,2957	0,3724

74	0,1901	0,2257	0,2664	0,2938	0,3701
75	0,1888	0,2242	0,2647	0,2919	0,3678
76	0,1876	0,2227	0,2630	0,2900	0,3655
77	0,1864	0,2213	0,2613	0,2882	0,3633
78	0,1852	0,2199	0,2597	0,2864	0,3611
79	0,1841	0,2185	0,2581	0,2847	0,3589
80	0,1829	0,2172	0,2565	0,2830	0,3568
81	0,1818	0,2159	0,2550	0,2813	0,3547
82	0,1807	0,2146	0,2535	0,2796	0,3527
83	0,1796	0,2133	0,2520	0,2780	0,3507
84	0,1786	0,2120	0,2505	0,2764	0,3487
85	0,1775	0,2108	0,2491	0,2748	0,3468
86	0,1765	0,2096	0,2477	0,2732	0,3449
87	0,1755	0,2084	0,2463	0,2717	0,3430
88	0,1745	0,2072	0,2449	0,2702	0,3412
89	0,1735	0,2061	0,2435	0,2687	0,3393
90	0,1726	0,2050	0,2422	0,2673	0,3375
91	0,1716	0,2039	0,2409	0,2659	0,3358
92	0,1707	0,2028	0,2396	0,2645	0,3341
93	0,1698	0,2017	0,2384	0,2631	0,3323
94	0,1689	0,2006	0,2371	0,2617	0,3307
95	0,1680	0,1996	0,2359	0,2604	0,3290
96	0,1671	0,1986	0,2347	0,2591	0,3274
97	0,1663	0,1975	0,2335	0,2578	0,3258
98	0,1654	0,1966	0,2324	0,2565	0,3242
99	0,1646	0,1956	0,2312	0,2552	0,3226
100	0,1638	0,1946	0,2301	0,2540	0,3211
101	0,1630	0,1937	0,2290	0,2528	0,3196
102	0,1622	0,1927	0,2279	0,2515	0,3181
103	0,1614	0,1918	0,2268	0,2504	0,3166
104	0,1606	0,1909	0,2257	0,2492	0,3152
105	0,1599	0,1900	0,2247	0,2480	0,3137
106	0,1591	0,1891	0,2236	0,2469	0,3123
107	0,1584	0,1882	0,2226	0,2458	0,3109
108	0,1576	0,1874	0,2216	0,2446	0,3095
109	0,1569	0,1865	0,2206	0,2436	0,3082
110	0,1562	0,1857	0,2196	0,2425	0,3068
111	0,1555	0,1848	0,2186	0,2414	0,3055
112	0,1548	0,1840	0,2177	0,2403	0,3042

113	0,1541	0,1832	0,2167	0,2393	0,3029
114	0,1535	0,1824	0,2158	0,2383	0,3016
115	0,1528	0,1816	0,2149	0,2373	0,3004
116	0,1522	0,1809	0,2139	0,2363	0,2991
117	0,1515	0,1801	0,2131	0,2353	0,2979
118	0,1509	0,1793	0,2122	0,2343	0,2967
119	0,1502	0,1786	0,2113	0,2333	0,2955
120	0,1496	0,1779	0,2104	0,2324	0,2943

### Reliabilitas

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Arinka Fara Yunita	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
2	Erni hariyanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Fatona megantantri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
4	Febria Nanda E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
5	Kristiana Riswanti R	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
6	Laili Nur Afifah	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Linda Oktaviana Dewi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	Lis Afanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
9	Melani NB Ayu A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Mujiyanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
11	Nindya Alifta	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
12	Novita Oktavianingsih	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0
13	Resti Wulandari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Septi Oktaviani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1
15	Septiawati	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1
16	Shania Eviana	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1
17	Sinta Indah Septiana	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
18	Siti Aisah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Vina Indriyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Yuliarni	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0
	p	0.80	0.70	0.65	0.70	0.55	0.65	0.80	0.75	0.65	0.45	0.55	0.50	0.50	0.65	0.50	0.70	0.40
	q	0.20	0.30	0.35	0.30	0.45	0.35	0.20	0.25	0.35	0.55	0.45	0.50	0.50	0.35	0.50	0.30	0.60
	Pq	0.16	0.21	0.23	0.21	0.25	0.23	0.16	0.19	0.23	0.25	0.25	0.25	0.25	0.23	0.25	0.21	0.24

No	Nama Siswa	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
1	Arinka Fara Yunita	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1
2	Erni hariyanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Fatona megantantri	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Febria Nanda E.	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1
5	Kristiana Riswanti R	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
6	Laili Nur Afifah	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Linda Oktaviana Dewi	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	Lis Afanti	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1
9	Melani NB Ayu A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Mujiyanti	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Nindya Alifta	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Novita Oktavianingsih	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
13	Resti Wulandari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Septi Oktaviani	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1
15	Septiawati	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Shania Eviana	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Sinta Indah Septiana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
18	Siti Aisah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Vina Indriyani	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Yuliarni	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1
	p	0.70	0.45	0.40	0.50	0.55	0.80	0.50	0.55	0.50	0.50	0.80	0.75	0.50	0.60	0.50	0.80	0.80
	q	0.30	0.55	0.60	0.50	0.45	0.20	0.50	0.45	0.50	0.50	0.20	0.25	0.50	0.40	0.50	0.20	0.20
	Pq	0.21	0.25	0.24	0.25	0.25	0.16	0.25	0.25	0.25	0.25	0.16	0.19	0.25	0.24	0.25	0.16	0.16

No	Nama Siswa	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
1	Arinka Fara Yunita	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1
2	Erni hariyanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Fatona megantantri	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1
4	Febria Nanda E.	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
5	Kristiana Riswanti R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	Laili Nur Afifah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0
7	Linda Oktaviana Dewi	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1
8	Lis Afanti	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0
9	Melani NB Ayu A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Mujiyanti	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0
11	Nindya Alifta	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
12	Novita Oktavianingsih	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0
13	Resti Wulandari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Septi Oktaviani	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0
15	Septiawati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1
16	Shania Eviana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Sinta Indah Septiana	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
18	Siti Aisah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Vina Indriyani	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
20	Yuliarni	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0
	p	0.80	0.45	0.80	0.80	0.35	0.80	0.80	0.60	0.30	0.45	0.80	0.45	0.50	0.50	0.60	0.45	0.45
	q	0.20	0.55	0.20	0.20	0.65	0.20	0.20	0.40	0.70	0.55	0.20	0.55	0.50	0.50	0.40	0.55	0.55
	Pq	0.16	0.25	0.16	0.16	0.23	0.16	0.16	0.24	0.21	0.25	0.16	0.25	0.25	0.25	0.24	0.25	0.25



No	Nama Siswa	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
1	Arinka Fara Yunita	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
2	Erni hariyanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Fatona megantantri	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
4	Febria Nanda E.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
5	Kristiana Riswanti R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Laili Nur Afifah	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1
7	Linda Oktaviana Dewi	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Lis Afanti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1
9	Melani NB Ayu A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Mujiyanti	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0
11	Nindya Alifta	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
12	Novita Oktavianingsih	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
13	Resti Wulandari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Septi Oktaviani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
15	Septiawati	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1
16	Shania Eviana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Sinta Indah Septiana	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
18	Siti Aisah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Vina Indriyani	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
20	Yuliarni	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	p	0.80	0.50	0.80	0.80	0.45	0.80	0.20	0.30	0.50	0.45	0.55	0.80	0.80	0.55	0.45	0.80	0.60
	q	0.20	0.50	0.20	0.20	0.55	0.20	0.80	0.70	0.50	0.55	0.45	0.20	0.20	0.45	0.55	0.20	0.40
	Pq	0.16	0.25	0.16	0.16	0.25	0.16	0.16	0.21	0.25	0.25	0.25	0.16	0.16	0.25	0.25	0.16	0.24

No	Nama Siswa	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85
1	Arinka Fara Yunita	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
2	Erni hariyanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Fatona megantantri	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0
4	Febria Nanda E.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1
5	Kristiana Riswanti R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Laili Nur Afifah	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1
7	Linda Oktaviana Dewi	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	Lis Afanti	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0
9	Melani NB Ayu A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Mujiyanti	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
11	Nindya Alifta	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1
12	Novita Oktavianingsih	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0
13	Resti Wulandari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Septi Oktaviani	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1
15	Septiawati	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
16	Shania Eviana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Sinta Indah Septiana	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
18	Siti Aisah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Vina Indriyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Yuliarni	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	p	0.55	0.80	0.45	0.50	0.50	0.80	0.55	0.45	0.45	0.50	0.50	0.45	0.80	0.50	0.50	0.50	0.50
	q	0.45	0.20	0.55	0.50	0.50	0.20	0.45	0.55	0.55	0.50	0.50	0.55	0.20	0.50	0.50	0.50	0.50
	Pq	0.25	0.16	0.25	0.25	0.25	0.16	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.16	0.25	0.25	0.25	0.25

No	Nama Siswa	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	X	X <sup>2</sup>
1	Arinka Fara Yunita	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	68	4624
2	Erni hariyanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Fatona megantantri	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	69	4761
4	Febria Nanda E.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	79	6241
5	Kristiana Riswanti R	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	87	7569
6	Laili Nur Afifah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	68	4624
7	Linda Oktaviana Dewi	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	75	5625
8	Lis Afanti	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	65	4225
9	Melani NB Ayu A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	Mujiyanti	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	61	3721
11	Nindya Alifta	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	80	6400
12	Novita Oktavianingsih	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	62	3844
13	Resti Wulandari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Septi Oktaviani	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	64	4096
15	Septiawati	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	63	3969
16	Shania Eviana	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	87	7569
17	Sinta Indah Septiana	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	68	4624
18	Siti Aisah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	Vina Indriyani	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90	8100
20	Yuliarni	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	76	5776
	p	0.50	0.55	0.50	0.50	0.50	0.55	0.50	0.55	0.80	0.45	0.80	0.50	0.35	0.50	0.50	$\sum x = 1162.0$	$\sum x^2 = 85768.00$
	q	0.50	0.45	0.50	0.50	0.50	0.45	0.50	0.45	0.20	0.55	0.20	0.50	0.65	0.50	0.50		
	Pq	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.16	0.25	0.16	0.25	0.25	0.25	0.25	$\sum pq = 22.125$	

Berikut adalah perhitungan Reliabilitas dengan bantuan program *Microsoft Excel* 2007.

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$S^2 = \frac{85768 - \frac{(1162)^2}{20}}{20}$$

$$S^2 = \frac{85768 - \frac{1350244}{20}}{20}$$

$$S^2 = \frac{85768 - 67512,2}{20}$$

$$S^2 = 912,72$$

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{20}{20-1} \right) \left( \frac{912,72 - 22,125}{912,72} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{20}{19} \right) \left( \frac{890,595}{912,72} \right)$$

$$r_{11} = (1,05263158)(0,97575927)$$

$$r_{11} = 1,0263028$$

### Tingkat Kesukaran

No. Butir Baru	No. Butir Asli	Jawaban Benar	Indeks Tingkat Kesukaran	Indeks Tingkat Kesukaran (desimal)	Tingkat Kesukaran
1	1	16	20%	0,20	Mudah
2	2	14	30%	0,30	Sedang
3	3	13	35%	0,35	Sedang
4	4	14	30%	0,30	Sedang
5	5	11	45%	0,45	Sedang
6	6	13	35%	0,35	Sedang
7	7	16	20%	0,20	Mudah
8	8	15	25%	0,25	Mudah
9	9	13	35%	0,35	Sedang
10	10	9	55%	0,55	Sedang
11	11	11	45%	0,45	Sedang
12	12	10	50%	0,50	Sedang
13	13	10	50%	0,50	Sedang
14	14	13	35%	0,35	Sedang
15	15	10	50%	0,50	Sedang
16	16	14	30%	0,30	Sedang
17	17	8	60%	0,60	Sedang
18	18	14	30%	0,30	Sedang
19	19	9	55%	0,55	Sedang
20	20	8	60%	0,60	Sedang
21	21	10	50%	0,50	Sedang
22	22	11	45%	0,45	Sedang
23	23	16	20%	0,20	Mudah
24	24	10	50%	0,50	Sedang
25	25	11	45%	0,45	Sedang
26	26	10	50%	0,50	Sedang
27	27	10	50%	0,50	Sedang
28	28	16	20%	0,20	Mudah
29	29	15	25%	0,25	Mudah
30	30	10	50%	0,50	Sedang
31	31	12	40%	0,40	Sedang
32	32	10	50%	0,50	Sedang
33	33	16	20%	0,20	Mudah
34	34	16	20%	0,20	Mudah

35	35	16	20%	0,20	Mudah
36	36	9	55%	0,55	Sedang
37	37	16	20%	0,20	Mudah
38	38	16	20%	0,20	Mudah
39	39	7	65%	0,65	Sedang
40	40	16	20%	0,20	Mudah
41	41	16	20%	0,20	Mudah
42	42	12	40%	0,40	Sedang
43	43	6	70%	0,70	Sedang
44	44	9	55%	0,55	Sedang
45	45	16	20%	0,20	Mudah
46	46	9	55%	0,55	Sedang
47	47	10	50%	0,50	Sedang
48	48	10	50%	0,50	Sedang
49	49	12	40%	0,40	Sedang
50	50	9	55%	0,55	Sedang
51	51	9	55%	0,55	Sedang
52	52	16	20%	0,20	Mudah
53	53	10	50%	0,50	Sedang
54	54	16	20%	0,20	Mudah
55	55	16	20%	0,20	Mudah
56	56	9	55%	0,55	Sedang
57	57	16	20%	0,20	Mudah
58	58	4	80%	0,80	Sukar
59	59	6	70%	0,70	Sedang
60	60	10	50%	0,50	Sedang
61	61	9	55%	0,55	Sedang
62	62	11	45%	0,45	Sedang
63	63	16	20%	0,20	Mudah
64	64	16	20%	0,20	Mudah
65	65	11	45%	0,45	Sedang
66	66	9	55%	0,55	Sedang
67	67	16	20%	0,20	Mudah
68	68	12	40%	0,40	Sedang
69	69	11	45%	0,45	Sedang
70	70	16	20%	0,20	Mudah
71	71	9	55%	0,55	Sedang
72	72	10	50%	0,50	Sedang
73	73	10	50%	0,50	Sedang

74	74	16	20%	0,20	Mudah
75	75	11	45%	0,45	Sedang
76	76	9	55%	0,55	Sedang
77	77	9	55%	0,55	Sedang
78	78	10	50%	0,50	Sedang
79	79	10	50%	0,50	Sedang
80	80	9	55%	0,55	Sedang
81	81	16	20%	0,20	Mudah
82	82	10	50%	0,50	Sedang
83	83	10	50%	0,50	Sedang
84	84	10	50%	0,50	Sedang
85	85	10	50%	0,50	Sedang
86	86	10	50%	0,50	Sedang
87	87	11	45%	0,45	Sedang
88	88	10	50%	0,50	Sedang
89	89	10	50%	0,50	Sedang
90	90	10	50%	0,50	Sedang
91	91	11	45%	0,45	Sedang
92	92	10	50%	0,50	Sedang
93	93	11	45%	0,45	Sedang
94	94	16	20%	0,20	Mudah
95	95	9	55%	0,55	Sedang
96	96	16	20%	0,20	Mudah
97	97	10	50%	0,50	Sedang
98	98	7	65%	0,65	Sedang
99	99	10	50%	0,50	Sedang
100	100	10	50%	0,50	Sedang

**Lampiran 8. Soal dan Kunci Jawaban Akuntansi Mengelola Kartu Utang  
(setelah analisis & uji coba soal)**

**SOAL TES AKUNTANSI**

Nama Sekolah : SMK YPKK 2 Sleman

Kompetensi Keahlian : Akuntansi

Kelas/ Semester : XI/2

Standar Kompetensi : Mengelola Kartu Utang

---

---

Petunjuk : Jawablah setiap pertanyaan yang diajukan pada tempat yang sudah disediakan.

**PERTANYAAN :**

1. Timbulnya utang terjadi karena adanya.....

**Jawab :** Pembelian secara kredit

2. Sebutkan peralatan yang diperlukan untuk pengelolaan kartu utang, yaitu...

**Jawab :** Alat tulis kantor, kalkulator, komputer/ laptop, alat penyimpanan data.

3. Saldo awal ataupun saldo akhir utang normal adalah di sisi?

**Jawab :** Debet

4. Transaksi-transaksi yang menyebabkan pengurangan utang adalah ...

**Jawab :** Pelunasan utang dan retur pembelian

5. Utang adalah ...

**Jawab :** Merupakan pengorbanan manfaat ekonomis yang akan terjadi pada waktu yang akan datang yang di sebabkan oleh kewajiban – kewajiban di waktu sekarang dari suatu badan usaha yang akan di penuhi dengan memberikan jasa maupun menstransfer aktiva kepada badan usaha lain dimasa datang sebagai akibat dari transaksi – transaksi yang sudah lalu.

6. Berdasarkan jangka waktunya utang dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu...

**Jawab :** Utang jangka pendek dan utang jangka panjang



7. Menurut PSAK No. 1 suatu kewajiban diklasifikasikan sebagai kewajiban jangka pendek, jika?

**Jawab :** (a) diperkirakan akan diselesaikan dalam jangka waktu siklus normal operasi perusahaan; atau (b) jatuh tempo dalam jangka waktu dua belas bulan dari tanggal neraca. Semua kewajiban di luar itu harus diklasifikasikan sebagai kewajiban jangka panjang.

8. Utang jangka panjang yang dijamin dengan harta tidak bergerak disebut?

**Jawab :** Utang hipotik

9. Utang yang jangka waktu pembayarannya lebih dari satu tahun digolongkan ke dalam utang jangka panjang. Contoh utang jangka panjang adalah...

**Jawab :** Utang hipotek

10. Pada tanggal 1 Maret 2010, PD. CAHAYA menutup pinjaman hipotek sebesar Rp 20.000.000,00 dengan jaminan sebuah gedung. Lama pinjaman 10 tahun dengan bunga 12% dibayar dibelakang tanggal 1 Maret. PD CAHAYA dibebani dengan biaya provisi dan biaya lain-lain sebesar 1.000.000,00. Jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah...

<b>Jawab :</b>	<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Kas</td> <td>Rp 19.000.000,00</td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Beban Bunga</td> <td>Rp 1.000.000,00</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Utang Hipotek Rp 20.000.000,00</td> </tr> </table>	Kas	Rp 19.000.000,00	Beban Bunga	Rp 1.000.000,00		Utang Hipotek Rp 20.000.000,00
Kas	Rp 19.000.000,00						
Beban Bunga	Rp 1.000.000,00						
	Utang Hipotek Rp 20.000.000,00						

11. Utang jangka panjang dapat berubah menjadi hutang jangka pendek jika?

**Jawab :** Terhitung mulai tanggal neraca, hutang tersebut harus dilunasi dalam jangka waktu kurang dari 1 tahun.

12. Utang dagang adalah?

**Jawab :** Jumlah uang yang masih harus dibayar kepada pemasok, karena perusahaan melakukan pembelian barang atau jasa.

13. Utang wesel adalah?

**Jawab :** Kewajiban yang dibuktikan dengan janji tertulis tanpa syarat untuk membayar sejumlah uang tertentu pada tanggal yang telah ditentukan dikemudian hari.

14. Utang jangka pendek adalah?

**Jawab :** Utang – Utang yang harus dilunasi dalam jangka pendek atau tidak lebih dari satu tahun.

15. Utang jangka panjang adalah?

**Jawab :** Kewajiban yang lebih dari setahun

16. Perusahaan mengharuskan pelanggan untuk membayar sejumlah uang sebagai jaminan atas harta yang dipinjamnya dan perusahaan mempunyai kewajiban untuk mengembalikan uang ini kepada pelanggan pada kondisi tertentu merupakan?

**Jawab :** Utang deposit pelanggan

17. Sebutkan yang termasuk kelompok beban yang masih harus dibayar (accrual liabilities)

**Jawab :** Utang gaji dan upah, Utang komisi, dan Utang bunga.

18. Dividen yang dapat dibayar sebagaimana diumumkan oleh dewan komisaris perusahaan tapi pada akhir periode belum dibayar dan dicatat sebagai hutang dividen merupakan hutang?

**Jawab :** Utang dividen

19. Istilah dari Utang Wesel adalah .....

**Jawab :** Promes Bayar

20. Pinjaman yang harus dijamin dengan harta tidak bergerak merupakan

**Jawab :** Utang hipotik

21. Utang yang diperoleh melalui penjualan surat-surat obligasi merupakan?

**Jawab :** Utang obligasi

22. Utang Obligasi adalah...

**Jawab :** Bond Payable

23. Sebutkan ciri-ciri obligasi ..

**Jawab :**

- a. Mempunyai nilai nominal yaitu jumlah hutang yang harus dilunasi pada tanggal jatuh tempo.
- b. Mencantumkan tanggal pengeluaran yaitu tanggal yang menunjukkan saat dikeluarkannya sertifikat obligasi tersebut.
- c. Mencantumkan tanggal jatuh tempo yaitu tanggal pelunasan

- d. obligasi oleh yang mengeluarkan sertifikat obligasi tersebut.
- e. Mencantumkan tanggal bunga yaitu tanggal yang menunjukkan saat bunga obligasi dibayar oleh debitur. Bunga obligasi biasanya dibayar dibelakang dan dilakukan setahun dua kali.

24. Apa yang dimaksud account payable procedure?

**Jawab :** Berupa kartu utang yang diselenggarakan untuk tiap kreditur, yang memperlihatkan catatan mengenai nomor faktur dari pemasok, jumlah yang terutang, jumlah pembayaran, dan saldo utang.

25. Apa yang dimaksud voucher payable procedure?

**Jawab :** Dalam voucher payable procedure, tidak diselenggarakan kartu utang, namun di gunakan asip voucher (bukti kas keluar) yang di simpan dalam arsip menurut abjad atau menurut tanggal jatuh temponya. Arsip bukti kas keluar ini berfungsi sebagai catatan utang.

26. Bagaimana prosedur pencatatan utang pada account payable procedure?

**Jawab :**

- a. Faktur dari pemasok dicatat dalam jurnal pembelian
- b. Informasi dalam jurnal pembelian di posting ke dalam kartu utang yang diselenggarakan setiap kreditur.
- c. Cek dicatat dalam jurnal pengeluaran kas
- d. Informasi dalam jurnal pengeluaran kas yang bersangkutan dengan pembayaran utang di posting ke dalam kartu utang

27. Akun-akun yang bersaldo normal kredit adalah?

**Jawab :** Hutang usaha, hutang hipotik, hutang obligasi, dan beban dibayar dimuka

28. Transaksi pembelian secara kredit akan di buat jurnal.....

**Jawab :** debit pembelian, kredit utang

29. Faktur dari pemasok dicatat ke dalam?

**Jawab :** Jurnal pembelian

30. PT. Galaksi pada tanggal 1 Mei 2010 menempatkan 3000 lembar obligasi 15% nominal @Rp 100.000,00. Pembayaran bunga tanggal 1 April dan 1 Oktober. Harga jual tiap lembar Rp105.000,00. Provisi dan biaya lain-lain berjumlah Rp4.380.000,00 maka jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah?

<b>Jawab :</b>	Kas	Rp 314.370.000,00
	Utang Obligasi	Rp 300.000.000,00
	Agio Obligasi	Rp 10.620.000,00
	Beban bunga	Rp 3.750.000,00

31. PT. Jaya pada tanggal 1 Mei 2010 menempatkan 3000 lembar obligasi 15% nilai nominal @Rp100.000,00. Menjual obligasi dengan harga jual Rp98.000 tiap lembar. Provisi dan biaya lain-lain berjumlah Rp3.204.000,00. maka jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah...

<b>Jawab :</b>	Kas	Rp 294.546.000,00
	Disagio Obligasi	Rp 9.204.000,00
	Utang Obligasi	Rp 1.000.000,00
	Beban Bunga	Rp 40.000,00

32. Pada tanggal 20 Maret 2010, PT Kuasa menerbitkan 4.000 lembar obligasi 15%, nominal Rp100.000 per lembar. Obligasi tersebut dikeluarkan mulai tanggal 1 April 2010. Jatuh tempo pembayaran tanggal 1 April 2015. Pembayaran bunga obligasi, tiap tanggal 1 April dan 1 Oktober, maka jurnal untuk mencatat transaksi tersebut .....

<b>Jawab :</b>	Obligasi belum beredar	Rp 3.000.000,00
	Otorisasi utang obligasi	Rp 1.000.000,00

33. Pembelian barang dari PT Corazon seharga Rp45.000.000,00. Faktur No. H-711, syarat pembayaran n/60. Jurnal untuk mencatat transaksi pembelian tersebut, adalah ....

**Jawab :** | Pembelian Rp 45.000.000,00  
 | Utang Dagang Rp 45.000.000,00

34. Salah satu utang jangka pendek, yaitu utang berupa janji yang dibuat oleh debitur untuk membayar sejumlah uang pada suatu jangka waktu disebut dengan

**Jawab :** Wesel bayar

35. Dilunasi wesel bayar 90 hari yang telah jatuh tempo, nominal Rp 60.000.000,00 berbunga 15%. Jurnal yang dibuat untuk mencatat transaksi pelunasan wesel tersebut adalah?

**Jawab :** | Utang wesel Rp 60.000.000,00  
 | Beban Bunga Rp 2.250.000,00  
 | Kas Rp 62.250.000,00

36. PT. ABADI mempunyai karyawan harian sebanyak 10 orang dengan upah tiap hari Rp50.000,00 per orang. Upah dibayar seminggu sekali tiap hari Sabtu minggu yang bersangkutan (Minggu libur). Jika tutup buku perusahaan dilakukan pada tanggal 31 Desember jatuh pada hari Kamis, maka upah karyawan yang termasuk hutang lancar berjumlah ...

**Jawab :** Rp 2.000.000,00

37. PT. UTAMA pada tanggal 31 Desember 2011 mempunyai utang hipotek Rp 36.000.000,00. Bunga 10% jatuh tempo tiap tanggal 1 Mei dan 1 Nopember. Besarnya angsuran Rp4.000.000,00 jatuh tempo setiap tanggal 1 Mei. Dari data tersebut, jurnal yang harus dibuat PT. UTAMA pada tanggal 1 Mei 2012, adalah

**Jawab :** | Utang hipotek Rp 4.000.000,00  
 | Beban bunga Rp 3.600.000,00  
 | Kas Rp 7.600.000,00

38. Di beli barang dagangan dari UD KURNIA Rp. 10.000.000 dengan faktur no. 010 syarat pembayaran 2/10, n/30. Transaksi ini akan di catat dalam jurnal.....

**Jawab :** Jurnal pembelian dan Pengeluaran kas

39. Dokumen sumber yang dipakai sebagai dasar pencatatan ke dalam “utang dagang debit” adalah...

**Jawab :** Memo debet

40. Jika diketahui data sebagai berikut saldo awal sebesar 2.470.000. pembelian kredit sebesar Rp. 4.250.000. retur pembelian karena barang yang diterima tidak sesuai dengan pesanan sebesar Rp. 450.000. berdasarkan data mutasi utang di atas maka saldo utangnya adalah sebesar...

**Jawab :** Rp 2.020000

41. Syarat pembayaran 4/15, n/60 artinya?

**Jawab :** Potongan 4% bila dibayar sebelum 15 hari

42. Dalam faktur penjualan ada syarat pembelian n/15, EOM yang artinya...

**Jawab :** Jangka waktu utang 15 hari setelah akhir bulan terhitung dari bulan terutang

43. Dalam transaksi pembelian barang secara kredit salah satu tugas bagian utang adalah.....

**Jawab :** Membuat bukti kas keluar

44. Data mutasi hutang PT analisa per Des 2013

Saldo awal hutang Rp 5.000.000 Pembelian kredit Rp 4.000.000 Retur pembelian Rp 1.000.000 Pelunasan Rp. 5.000.000

Maka besarnya saldo hutang pada akhir periode adalah...

**Jawab :** Rp 3.000.000

45. Mutasi utang adalah.....

**Jawab :** Perubahan dari setiap pembayaran transaksi utang

46. Sumber data pencatatan ke dalam jurnal pembelian adalah bukti transaksi berupa

**Jawab :** Faktur asli yang diterima dari penjual

47. Pada tanggal 2 Desember 2008 membeli barang dagangan seharga Rp. 8.000.000, syarat 2/10, n/30. Pada tanggal 4 Desember 2008 retur sebesar Rp 4.000.000, maka jumlah yang dibayar pada tanggal 10 Desember 2008 adalah....

**Jawab :** Rp 3.920.000

48. Untuk mengecek kesamaan saldo terutang dengan saldo buku besar pembantu dapat dilakukan dengan cara...

**Jawab :** Membuat rekapitulasi saldo utang

49. Dalam kartu utang ada kolom ref kolom ini di gunakan untuk.....

**Jawab :** Tanda bahwa jurnal tersebut telah di posting

50. Dalam buku jurnal khusus pembelian di gunakan untuk mencatat transaksi .....

**Jawab :** Pembelian kredit

51. Jurnal pengeluaran kas di gunakan untuk mencatat transaksi .....

**Jawab :** Pengeluaran kas

52. Pada tanggal 2 januari PD MAKMUR membeli barang dagangan kepada PT KETIGA seharga Rp. 10.000.000 dengan syarat 3/10, n /30. Maka PD MAKMUR akan mencatat transaksi tersebut ke dalam.....

**Jawab :** Jurnal pembelian

53. Pada tanggal 1 januari PD HARAPAN JAYA membeli barang dagangan kepada PT KARTIKA seharga Rp. 20.000.000 dengan syarat 3/10, n /30, selain mencatat ke dalam jurnal PD HARAPAN JAYA juga akan mencatatnya ke dalam.....

**Jawab :** Buku besar pembantu utang

54. Buku besar pembantu utang berfungsi sebagai control terhadap.....

**Jawab :** Buku besar

55. Bukti transaksi faktur asli sebagai penguat dan diberikan kepada pembeli apabila terjadi transaksi...

**Jawab :** Pembelian

56. Untuk mengetahui saldo utang setiap saat dapat dilihat dari...

**Jawab :** Kartu utang masing-masing kreditur

57. Bukti untuk mencatat terjadinya utang adalah...

**Jawab :** faktur

58. Dalam bukti transaksi pembelian barang dagang secara tunai, yang diberikan kepada pembeli adalah...

**Jawab :** Kuitansi

59. Apabila terjadi pembelian barang dagangan secara kredit, selain dicatat dalam jurnal khusus, pembelian juga akan dicatat dalam...

**Jawab :** buku pembantu utang (K)

60. Bagaimana Prosedur pembelian kredit yang dilakukan oleh bagian gudang?

**Jawab :** Menerima surat jalan, Mengecek surat jalan, Menerima barang, Mengarsipkan surat jalan

61. Suatu perusahaan dagang melakukan pembelian barang dagangan secara kredit. Jurnal yang di buat menggunakan metode perpetual.....

<b>Jawab :</b>	Purchases (D)
	Cost of goods sold (D)
	Account payable (K)
	Inventory (K)

62. Pada tanggal 5 November 2009 Toko EKA menjual 3000 lembar obligasi 15% @Rp100.000,00. Pembayaran bunga tanggal 1 Oktober dan 1 April. Harga jual tiap lembar Rp105.000,00. Privisi dan biaya lain-lain berjumlah Rp4.380.000,00. Jurnalnya adalah?

<b>Jawab :</b>	Kas	Rp. 314.370.000,00
	Utang obligasi	Rp. 300.000.000,00
	Agio obligasi	Rp. 10.620.000,00
	Beban bunga	Rp 3.750.000,00

63. Jika diketahui data sebagai berikut: Saldo awal utang sebesar Rp. 2.470.000. pembelian kredit sebesar Rp 4.250.000, retur pembelian sebesar Rp 450.000 berdasarkan data mutasi utang di atas, maka saldo utangnya adalah sebesar?



**Jawab :** Rp 6.270.000

64. Bagaimana Prosedur pembelian kredit oleh bagian pembelian?

**Jawab :** Melakukan permintaan pembelian bersama SOP, Menerima faktur pembelian dan barang, Menerima surat jalan, Menyerahkan barang pada gudang, Mengarsipkan surat jalan

65. Daftar yang mengikhtisarkan saldo utang yang di ambil dari akun buku besar pembantu adalah ...

**Jawab :** Schedule of Account payable

66. Dalam pembuatan laporan hutang, tanggal jatuh tempo pembayaran utang ditetapkan berdasarkan

**Jawab :** Tanggal faktur pembelian dan syarat pembayaran

67. Pada tanggal 10 Desember 2010 membeli barang dagangan seharga Rp 5.000.000,- syarat Rp 2/10, n/30. Pada tanggal 14 Desember 2010 diretur sebesar Rp 1.000.000 maka jumlah yang dibayar pada tanggal 25 Desember adalah...

**Jawab :** Rp 4.000.000

68. Nona Noni membeli barang dagang secara kredit seharga Rp 20.000.000, berdasarkan transaksi tersebut maka Nona Noni akan membukukan ke dalam jurnal pembelian dan...

**Jawab :** Kartu utang

69. Fungsi adanya kartu utang adalah?

**Jawab :** Melihat riwayat pembayaran kostumer

70. Sumber data pencatatan ke dalam Jurnal Pembelian adalah bukti transaksi berupa?

**Jawab :** Faktur asli yang diterima dari pemasok

71. Transaksi pembelian barang dagang dalam penerapan sistem fisik akan dicatat dalam akun?

**Jawab :** Pembelian

72. Dibeli peralatan kantor seharga Rp 350.000 dibayar per kas Rp 150.000. sisanya kemudian. Pencatatan dalam persamaan akuntansi adalah..

**Jawab :** Peralatan bertambah Rp 350.000 kas berkurang Rp 150.000 dan utang bertambah Rp 200.000

73. Kewajiban jangka panjang dinilai berdasarkan

**Jawab :** Nilai sekarang dari nilai jatuh tempo dan bunga

74. Apabila terjadi pembelian barang dagangan secara kredit, selain di catat dalam jurnal khusus pembelian juga akan di catat dalam.....

**Jawab :** Buku pembantu utang ( K )

75. Transaksi pembayaran utang akan di catat dalam.....

**Jawab :** Jurnal pembelian

76. Dibeli barang dagangan dari UD KURNIA Rp 10.000.000 dengan faktur no 101 Syarat 2/10, n/30. Transaksi ini akan di catat dalam jurnal ....

**Jawab :** Pembelian secara kredit

77. Perhatikan urutan langkah membukukan data mutasi utang ke kartu utang berikut!

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| 1. Mengidentifikasi data supplier/pemasok utang | 4. Membukukan data mutasi utang     |
| 2. Menjurnal transaksi utang supplier/pemasok   | 5. mengelompokkan data mutasi utang |
| 3. Menghitung mutasi utang                      |                                     |

Urutan yang benar adalah...

**Jawab :** 1, 2, 4, 3, 5

## Lampiran 9. Daftar Validator

### Daftar Validator

#### Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi berupa Permainan Kartu UNO

No	Nama	Keterangan
1.	Sukanti, M. Pd (Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi)	Ahli Evaluasi
2.	Adeng Pustikaningsih, M.Si (Dosen Prodi Akuntansi)	Ahli Materi
3.	Arin Yulianti, S. Pd (Guru SMK YPKK 2 Sleman)	Praktisi Pembelajaran

### Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Evauasi

#### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI EVALUASI

Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman
Sasaran Program	: Siswa SMK Akuntansi Kelas XI
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan (Utang)
Peneliti	: Pungky Samsusilowati
Ahli Evaluasi	: Sukanti, M.Pd

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli evaluasi terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk Permainan Kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## E. Penilaian Ahli Evaluasi

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A. Substansi	1	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	✓			✗
	2	Butir Soal sesuai dengan materi yang di ujikan	✓			
	3	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan jenjang, jenis sekolah dan tingkat kelas	✓			
	4	Isi materi yang ditanyakan sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓			
B. Konstruksi	5	Ruang lingkup berupa batasan pertanyaan dan jawaban jelas dan tegas	✓			
	6	Perumusan pokok soal merupakan kalimat yang diperlukan saja.	✓			
	7	Pokok soal tidak mengandung pertanyaan negatif ganda.		✓		
	8	Ada petunjuk yang jelas cara mengerjakan soal	✓			
	9	Ada pedoman penskorannya				
	10	Bila terpaksa menggunakan kata negatif, sudah digaris bawahi atau dicetak miring	✓			
	11	Tabel, grafik, diagram, kasus, atau yang sejenisnya bermakna (jelas keterangannya atau hubungannya dengan masalah yang ditanyakan).	✓			
	12	Wacana, gambar, grafik benar-benar berfungsi	✓			
C. Bahasa	13	Butir soal tidak tergantung pada butir soal sebelumnya	✓			
	14	Rumusan kalimat komunikatif	✓			

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 11 Mei 2016

## Ahli Evaiuasi

lit

SUKANTI, M.Pd

Koncentur atau jarru Paksi/ibu dimedian ditulis.....SUKANTI, M.Pd

**ANALISIS PERHITUNGAN RESPON  
ALAT EVALUASI PERMAINAN KARTU UNO  
MENURUT AHLI EVALUASI**

**A. Kriteria Kualitas**

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 4 menurut Zainal Arifin (2009:164)

Nilai	Skor	kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Rerata skor ideal ( $Mi$ ) =  $\frac{1}{2}$  (skor ideal maksimum+skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal ( $SD$ ) =  $\frac{1}{6}$  (skor ideal maksimum-skor minimal ideal)

Skor actual ( $x$ ) = skor yang diperoleh/ skor aktual

Skor aktual dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaian

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2003:3)

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

## B. Perhitungan Kualitas Alat Evaluasi Pembelajaran

### 1. Aspek Substansi

- a. Jumlah indikator = 4
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 4) = 16$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 4) = 4$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$M_i = \frac{1}{2}(16+4) \\ = 10$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6}(16-4) \\ = 2$$

- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $x_2 \geq 10 + (1,5 \times 2)$	$x_2 \geq 13$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > x_2 \geq M_i$ $10 + (1,5 \times 2) > x_2 \geq 10$	$13 > x_2 \geq 10$
Tidak Baik	$M_i > x_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $10 > x_2 \geq 10 - (1,5 \times 2)$	$10 > x_2 \geq 7$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $x_2 \leq M_i - (1,5 \times 2)$	$x_2 \leq 7$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh ahli evaluasi diperoleh 16 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{16}{16} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$



Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek substansi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

## 2. Aspek Konstruksi

a. Jumlah indikator = 9

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 9) = 36$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 9) = 9$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2}(36+9) \\ &= 22,5 \end{aligned}$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6}(36-9) \\ &= 4,5 \end{aligned}$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 22,5 + (1,5 \times 4,5)$	$x_2 \geq 29,25$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $22,5 + (1,5 \times 4,5) > x_2 \geq 22,5$	$29,25 > x_2 \geq 22,5$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $22,5 > x_2 \geq 22,5 - (1,5 \times 4,5)$	$22,5 > x_2 \geq 15,75$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 4,5)$	$x_2 \leq 15,75$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh ahli evaluasi diperoleh 34 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$(\%) = 94,45\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek konstruksi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

### 3. Aspek Bahasa

a. Jumlah indikator = 5

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 5) = 20$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 5) = 5$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(20+5)$$

$$= 12,5$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(20-5)$$

$$= 2,5$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$x_2 \geq 16,25$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $12,5 > x_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 2,5)$	$x_2 \leq 8,75$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh ahli evaluasi diperoleh 20 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek bahasa berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

4. Secara keseluruhan

a. Jumlah indikator = 18

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 18) = 72$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 18) = 18$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(72 + 18)$$

$$= 45$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(72 - 18)$$

$$= 9$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 45 + (1,5 \times 9)$	$x_2 \geq 58,5$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $45 + (1,5 \times 9) > x_2 \geq 45$	$58,5 > x_2 \geq 45$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $45 > x_2 \geq 45 - (1,5 \times 9)$	$45 > x_2 \geq 31,5$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 9)$	$x_2 \leq 31,5$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh ahli evaluasi diperoleh 70 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{70}{72} \times 100\%$$

$$(\%) = 97,23\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi secara keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

## Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Materi

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman
Sasaran Program	: Siswa SMK Akuntansi Kelas XI
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan (Utang)
Peneliti	: Pungky Samsusilowati
Ahli Materi	: Adeng Pustikaningsih, M.Si

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk Permainan Kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Ahli Materi

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
A. Kesesuaian Materi	1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar		✓		
	2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	✓			
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓			
B. Kelengkapan Materi	4	Kelengkapan materi	✓			
	5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa	✓			
C. Keakuratan dan kemitakhiran Materi	6	Materi diambil dari sumber yang relevan		✓		
	7	Kebenaran materi secara teori dan konsep		✓		
	8	Keterkinian/ ketermasaan contoh-contoh (missal tahun terjadinya transaksi)		✓		
D. Teknik Penyajian Materi	9	Kejelasan penyampaian materi	✓			
	10	Kejelasan dalam penjelasan contoh soal	✓			
	11	Kemenarikan materi	✓			
	12	Sistematis sesuai peta konsep	✓			
E. Pendukung Penyajian	13	Permainan kartu UNO mempermudah proses belajar	✓			
	14	Pemberian motivasi	✓			
	15	Peningkatan fokus pengguna dalam pelajaran	✓			
	16	Keefesienan penggunaan kartu untuk permainan	✓			

	36	Ketepatan penjelasan istilah Akuntansi (bahasa asing) dalam glosarium		✓		
--	----	---	--	---	--	--

### B. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Kurang lengkap materi dan kesesuaian terjemahan	mencantumkan materi dan menyesuaikan dengan standar yang berlaku

### C. Komentar/Saran

Dengan menyajikan materi akuntansi lewat metode pembelajaran yang kreatif mudah-mudahan bisa membuat akuntansi menjadi semakin mudah dipelajari



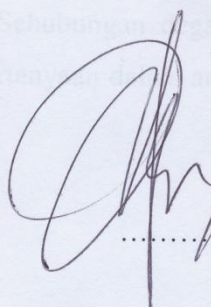
#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 14 Mei 2016

Ahli Materi

 Adeng Juspraningsih M. Si



## Lampiran 12. Hasil Penilaian Guru Akuntansi

### LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian	: Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman
Sasaran Program	: Siswa SMK Akuntansi Kelas XI
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan (Utang)
Peneliti	: Pungky Samsusilowati
Guru Akuntansi	: Arin Yulianti, S.Pd

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli evaluasi terhadap kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbentuk Permainan Kartu UNO yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas alat evaluasi pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian

Aspek	No	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
I. Kesesuaian Materi	1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	✓			
	2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti	✓			
	3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
J. Kelengkapan Materi	4	Kelengkapan materi		✓		
	5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa		✓		
K. Keakuratan dan kemutakhiran Materi	6	Materi diambil dari sumber yang relevan	✓			
	7	Kebenaran materi secara teori dan konsep	✓			
	8	Keterkinian/ ketermasaan contoh-contoh (missal tahun terjadinya transaksi)	✓			
L. Teknik Penyajian Materi	9	Kejelasan penyampaian materi	✓			
	10	Kejelasan dalam penjelasan contoh soal	✓	✗		
	11	Kemenarikan materi	✓			
	12	Sistematis sesuai peta konsep	✓			
M. Pendukung Penyajian	13	Permainan kartu UNO mempermudah proses belajar	✓			
	14	Pemberian motivasi	✓			
	15	Peningkatan fokus pengguna dalam pelajaran	✓			
	16	Keefesienan penggunaan kartu untuk permainan	✓			

	17	Kejelasan aturan main dalam permainan kartu UNO	✓			
	18	Kesederhanaan desain permainan kartu UNO	✓			
	19	Keterbacaan tulisan permainan Kartu UNO	✓			
	20	Kreativitas desain permainan kartu UNO	✓			
	21	Kemenarikan desain permainan kartu UNO	✓			
	22	Komposisi warna	✓			
	23	Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓			
	24	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	✓			
	25	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	✓			
	26	Kualitas gambar (warna dan <i>background</i> )	✓			
N. Kesesuaian Evaluasi	27	Ketercukupan jumlah soal teori maupun praktik	✓	✓		
	28	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓		
	29	Kedalaman soal sesuai teori dan konsep		✓		
	30	Pemberian umpan balik pada siswa	✓			
O. Penggunaan Bahasa	31	Bahasa baik, benar, dan efektif	✓			
	32	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik (bukan bahasa tingkat tinggi)	✓			
P. Penggunaan Istilah	33	Ketepatan penggunaan istilah Akuntansi	✓			
	34	Konsistensi penggunaan istilah Akuntansi	✓			
	35	Ketepatan penulisan istilah Akuntansi (dalam bahasa asing)	✓			



Kesimpulan	36	Ketepatan penjelasan istilah Akuntansi (bahasa asing) dalam glosarium	✓		
------------	----	---	---	--	--

### B. Koreksi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<p><del>Matikan</del> kurang</p> <p>Soal prosedur pembelian kredit belum ada mohon dilengkapi</p>	

### C. Komentar/Saran

Cukup berbobot bisa digunakan untuk PBM sehari-hari

.....

.....

.....

.....

.....

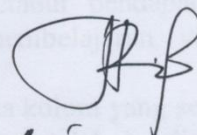
## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 15 Mei 2016

Guru Akuntansi



..... Arim Yuliah S. Pd

## Keterangan Skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

**ANALISIS PERHITUNGAN RESPON  
ALAT EVALUASI PERMAINAN KARTU UNO  
MENURUT AHLI MATERI**

**A. Kriteria Kualitas**

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 4 menurut Zainal Arifin (2009:164)

Nilai	Skor	kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Rerata skor ideal ( $Mi$ ) =  $\frac{1}{2}$  (skor ideal maksimum+skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal ( $SD$ ) =  $\frac{1}{6}$  (skor ideal maksimum-skor minimal ideal)

Skor actual ( $x$ ) = skor yang diperoleh/ skor aktual

Skor aktual dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaian

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2003:3)

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

## B. Perhitungan Kualitas Alat Evaluasi Pembelajaran

### 1. Aspek Kesesuaian Materi

- a. Jumlah indikator = 3
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 3) = 12$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 3) = 3$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$M_i = \frac{1}{2}(12+3) \\ = 7,5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6}(12-3) \\ = 1,5$$

- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $x_2 \geq 7,5 + (1,5 \times 1,5)$	$x_2 \geq 9,75$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > x_2 \geq M_i$ $7,5 + (1,5 \times 1,5) > x_2 \geq 7,5$	$9,75 > x_2 \geq 7,5$
Tidak Baik	$M_i > x_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $7,5 > x_2 \geq 7,5 - (1,5 \times 1,5)$	$7,5 > x_2 \geq 5,25$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $x_2 \leq M_i - (1,5 \times 1,5)$	$x_2 \leq 5,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 11 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$(\%) = 91,68\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek kesesuaian materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

5. Aspek Kelengkapan Materi

- a. Jumlah indikator = 2
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 2) = 8$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 2) = 2$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(8+2)$$

$$= 5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(8-2)$$

$$= 1$$

- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 5 + (1,5 \times 1)$	$x_2 \geq 5,5$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $5 + (1,5 \times 1) > x_2 \geq 5$	$5,5 > x_2 \geq 5$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $5 > x_2 \geq 5 - (1,5 \times 1)$	$5 > x_2 \geq 3,5$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 1)$	$x_2 \leq 3,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 7 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$



$$(\%) = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$(\%) = 87,5\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek kelengkapan materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

6. Aspek Keakuratan dan Kemutakhiran Materi

a. Jumlah indikator = 3

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 3) = 12$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 3) = 3$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(12+3)$$

$$= 7,5$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(12-3)$$

$$= 1,5$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 7,5 + (1,5 \times 1,5)$	$x_2 \geq 9,75$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $7,5 + (1,5 \times 1,5) > x_2 \geq 7,5$	$9,75 > x_2 \geq 7,5$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $7,5 > x_2 \geq 7,5 - (1,5 \times 1,5)$	$7,5 > x_2 \geq 5,25$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 1,5)$	$x_2 \leq 5,25$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 10,5 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{10,5}{12} \times 100\%$$

$$(\%) = 87,5\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek keakuratan dan kemutakhiran materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

#### 7. Aspek Teknik Penyajian Materi

a. Jumlah indikator = 4

b. Skor maksimal ideal = (4x4)=16

c. Skor minimal ideal = (1x4)=4

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(16+4)$$

$$= 10$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(16-4)$$

$$= 2$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 10 + (1,5 \times 2)$	$x_2 \geq 13$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $10 + (1,5 \times 2) > x_2 \geq 10$	$13 > x_2 \geq 10$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $10 > x_2 \geq 10 - (1,5 \times 2)$	$10 > x_2 \geq 7$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 2)$	$x_2 \leq 7$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 16 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”.
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{16}{16} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek teknik penyajian materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

#### 8. Aspek Pendukung Penyajian

- a. Jumlah indikator = 14
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 14) = 56$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 14) = 14$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2}(56+14) \\ &= 35 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6}(56-14) \\ &= 7 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 35 + (1,5 \times 7)$	$x_2 \geq 45,5$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $35 + (1,5 \times 7) > x_2 \geq 35$	$45,5 > x_2 \geq 35$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $35 > x_2 \geq 35 - (1,5 \times 7)$	$35 > x_2 \geq 24,5$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 7)$	$x_2 \leq 24,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 56 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”.
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{56}{56} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek pendukung penyajian berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

#### 9. Aspek Kesesuaian Evaluasi

- a. Jumlah indikator = 4
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 4) = 16$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 4) = 4$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2}(16+4) \\ &= 10 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6}(16-4) \\ &= 2 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $x_2 \geq 10 + (1,5 \times 2)$	$x_2 \geq 13$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > x_2 \geq M_i$ $10 + (1,5 \times 2) > x_2 \geq 10$	$13 > x_2 \geq 10$
Tidak Baik	$M_i > x_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $10 > x_2 \geq 10 - (1,5 \times 2)$	$10 > x_2 \geq 7$

Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5x_2)$	$x_2 \geq 7$
----------------------	---	--------------

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 15 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$(\%) = 93,75\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek kesesuaian evaluasi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

#### 10. Aspek Penggunaan Bahasa

- a. Jumlah indikator = 2
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 2) = 8$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 2) = 2$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal
- $$Mi = \frac{1}{2}(8+2)$$
- $$= 5$$
- e. Menentukan simpangan baku ideal
- $$SDi = \frac{1}{6}(8-2)$$
- $$= 1$$
- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 5 + (1,5 \times 1)$	$x_2 \geq 5,5$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $5 + (1,5 \times 1) > x_2 \geq 5$	$5,5 > x_2 \geq 5$

Tidak Baik	$M_i > x_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $5 > x_2 \geq 5 - (1,5x_1)$	$5 > x_2 \geq 3,5$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $x_2 \leq M_i - (1,5x_1)$	$x_2 \geq 3,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 8 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”.
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek penggunaan bahasa berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

#### 11. Aspek Penggunaan Istilah

- Jumlah indikator = 4
- Skor maksimal ideal =  $(4 \times 4) = 16$
- Skor minimal ideal =  $(1 \times 4) = 4$
- Menentukan nilai rata-rata ideal  
 $M_i = \frac{1}{2}(16+4)$   
 $= 10$
- Menentukan simpangan baku ideal  
 $SD_i = \frac{1}{6}(16-4)$   
 $= 2$
- Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $x_2 \geq 10 + (1,5x_2)$	$x_2 \geq 13$
-------------	---	---------------

Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $10 + (1,5x_2) > x_2 \geq 10$	$13 > x_2 \geq 10$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $10 > x_2 \geq 10 - (1,5x_2)$	$10 > x_2 \geq 7$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5x_2)$	$x_2 \geq 7$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 15 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”.
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$(\%) = 93,75\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek penggunaan istilah berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

## 12. Secara Keseluruhan

- Jumlah indikator = 36
- Skor maksimal ideal =  $(4 \times 36) = 144$
- Skor minimal ideal =  $(1 \times 36) = 36$
- Menentukan nilai rata-rata ideal  

$$Mi = \frac{1}{2}(144 + 36)$$

$$= 90$$
- Menentukan simpangan baku ideal  

$$SDi = \frac{1}{6}(144 - 36)$$

$$= 18$$

## f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 90 + (1,5 \times 18)$	$x_2 \geq 117$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $90 + (1,5 \times 18) > x_2 \geq 90$	$117 > x_2 \geq 90$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $90 > x_2 \geq 90 - (1,5 \times 18)$	$90 > x_2 \geq 63$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 18)$	$x_2 \leq 63$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh dosen dan guru diperoleh 138,5 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{138,5}{144} \times 100\%$$

$$(\%) = 96,18\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi secara keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.



### Lampiran 13. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan  
Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Berupa Permainan Kartu UNO  
di SMK YPKK 2 Sleman

No.	Nama	Kelas
1.	Arinka Fara Yunita	XI AK 4
2.	Erni hariyanti	XI AK 4
3.	Fatona megantantri	XI AK 4
4.	Febria Nanda E.	XI AK 4
5.	Kristiana Riswanti Ramadani	XI AK 4
6.	Laili Nur Afifah	XI AK 4
7.	Linda Oktaviana Dewi	XI AK 4
8.	Lis Afanti	XI AK 4
9.	Melani NB Ayu A	XI AK 4
10.	Mujiyanti	XI AK 4
11.	Nindya Alifta	XI AK 4
12.	Novita Oktavianingsih	XI AK 4
13.	Resti Wulandari	XI AK 4
14.	Septi Oktaviani	XI AK 4
15.	Septiawati	XI AK 4
16.	Shania Eviana	XI AK 4
17.	Sinta Indah Septiana	XI AK 4
18.	Siti Aisah	XI AK 4
19.	Vina Indriyani	XI AK 4
20.	Yuliarni	XI AK 4
21.	Alfina Dwi Rahmayanti	XI AK 5
22.	Anna mitarsih	XI AK 5
23.	Asti Mullandari	XI AK 5
24.	Atik Nuraisah	XI AK 5
25.	Atika Ria Fitriana	XI AK 5
26.	Avita	XI AK 5
27.	Dewi lestari	XI AK 5
28.	Ella Sriwulandari	XI AK 5
29.	Endar Dwi Istiana	XI AK 5
30.	Erin setiana	XI AK 5

31.	Ermawati	XI AK 5
32.	Istiriana	XI AK 5
33.	Mita Adelia	XI AK 5
34.	Nia Ardaningsih	XI AK 5
35.	Nur Qhoirun nisa	XI AK 5
36.	Nurmalita Sari	XI AK 5
37.	Ognis Puspitasari	XI AK 5
38.	Renika	XI AK 5
39.	Rian Dwi Mirianti	XI AK 5
40.	Rizky Nur Arianti	XI AK 5
41.	Septi Triharyanti	XI AK 5
42.	Titi Israwanti	XI AK 5

Mengetui  
Guru Akuntansi

Arin Yulianti, S. Pd

	20	Dapat meningkatkan pemahaman	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	----	------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

**Komentar dan saran:**

Permainan kartu Utang ini cukup seru dan Menarik :)

Yogyakarta, 16 Mei 2016

Siswa

  
(Nurmalita Sari)

	20	Dapat meningkatkan pemahaman	✓			
--	----	------------------------------	---	--	--	--

Komentar dan saran:

Gunakan warna" yang lebih menarik dong/kak !!! ☺

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Siswa



(Nia Ardaningsih)


	20	Dapat meningkatkan pemahaman	✓			
--	----	------------------------------	---	--	--	--

**Komentar dan saran:**

Permainan ini sangat menarik dan membuat  
siswa lebih rajin untuk belajar dari  
yg tadinya kurang tau menjadi tau

Yogyakarta, 16-05-2016

Siswa

  
.....  
Yuliani

**ANALISIS PERHITUNGAN RESPON  
ALAT EVALUASI PERMAINAN KARTU UNO  
MENURUT SISWA PADA UJI COBA LAPANGAN**

**A. Kriteria Kualitas**

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 4 menurut Zainal Arifin (2009:164)

Nilai	Skor	kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Rerata skor ideal ( $Mi$ ) =  $\frac{1}{2}$  (skor ideal maksimum+skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal ( $SD$ ) =  $\frac{1}{6}$  (skor ideal maksimum-skor minimal ideal)

Skor actual ( $x$ ) = skor yang diperoleh/ skor aktual

Skor aktual dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaian

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2003:3)

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

## B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

### 1. Aspek Penyajian Materi pada Uji Coba Lapangan

- Jumlah indikator = 5
- Skor maksimal ideal =  $(4 \times 5) = 20$
- Skor minimal ideal =  $(1 \times 5) = 5$
- Menentukan nilai rata-rata ideal

$$M_i = \frac{1}{2}(20+5) \\ = 12,5$$

- Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6}(20-5) \\ = 2,5$$

- Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $x_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$x_2 \geq 16,25$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > x_2 \geq M_i$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$M_i > x_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $12,5 > x_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $x_2 \leq M_i - (1,5 \times 2,5)$	$x_2 \leq 8,75$

- Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh siswa diperoleh 18,24 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”
- Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{18,24}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 91,2\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek penyajian materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

2. Aspek Tampilan dan Pendukung Penyajian pada Uji Coba Lapangan

a. Jumlah indikator = 4

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 4) = 16$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 4) = 4$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(16+4) \\ = 5$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(16-5) \\ = 1,84$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 5 + (1,5 \times 1,84)$	$x_2 \geq 7,76$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $5 + (1,5 \times 1,84) > x_2 \geq 5$	$7,76 > x_2 \geq 5$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $5 > x_2 \geq 5 - (1,5 \times 1,84)$	$5 > x_2 \geq 2,24$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 1,84)$	$x_2 \leq 2,24$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh siswa diperoleh 15,52 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$



$$(\%) = \frac{15,52}{16} \times 100\%$$

$$(\%) = 97\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek tampilan dan pendukung penyajian berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

### 3. Aspek Komunikasi Visual

a. Jumlah indikator = 5

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 5) = 20$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 5) = 5$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(20+5)$$

$$= 12,5$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(20-5)$$

$$= 2,5$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$x_2 \geq 16,25$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $12,5 > x_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 2,5)$	$x_2 \leq 8,75$

g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh siswa diperoleh 19,31 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”

h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{19,31}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 96,55\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek komunikasi visual berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

#### 4. Aspek Kebermanfaatan

a. Jumlah indikator = 6

b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 6) = 24$

c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 6) = 6$

d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(24+6)$$

$$= 15$$

e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(24-5)$$

$$= 3,67$$

f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 15 + (1,5 \times 3,67)$	$x_2 \geq 20,5$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $15 + (1,5 \times 3,67) > x_2 \geq 15$	$20,5 > x_2 \geq 15$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $15 > x_2 \geq 15 - (1,5 \times 3,67)$	$15 > x_2 \geq 9,49$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 3,67)$	$x_2 \leq 9,49$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh siswa diperoleh 23,53 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{23,53}{24} \times 100\%$$

$$(\%) = 98,04\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi dari aspek kebermanfaatan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

5. Secara Keseluruhan

- a. Jumlah indikator = 20
- b. Skor maksimal ideal =  $(4 \times 20) = 80$
- c. Skor minimal ideal =  $(1 \times 20) = 20$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal

$$Mi = \frac{1}{2}(80+20)$$

$$= 50$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SDi = \frac{1}{6}(80-20)$$

$$= 16,67$$

- f. Menentukan rentang kualitas alat evaluasi pembelajaran

Sangat Baik	$x_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $x_2 \geq 50 + (1,5 \times 16,67)$	$x_2 \geq 75,01$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > x_2 \geq Mi$ $50 + (1,5 \times 16,67) > x_2 \geq 50$	$75,01 > x_2 \geq 50$
Tidak Baik	$Mi > x_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $50 > x_2 \geq 50 - (1,5 \times 16,67)$	$12,5 > x_2 \geq 24,95$
Sangat Tidak Baik	$x_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $x_2 \leq Mi - (1,5 \times 16,67)$	$x_2 \leq 24,95$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek penampilan oleh siswa diperoleh 76,6 sehingga masuk pada kategori “Sangat Baik”
- h. Kualitas alat evaluasi pembelajaran berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{76,6}{80} \times 100\%$$

$$(\%) = 95,75\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas alat evaluasi secara keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

**Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan terhadap Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi**

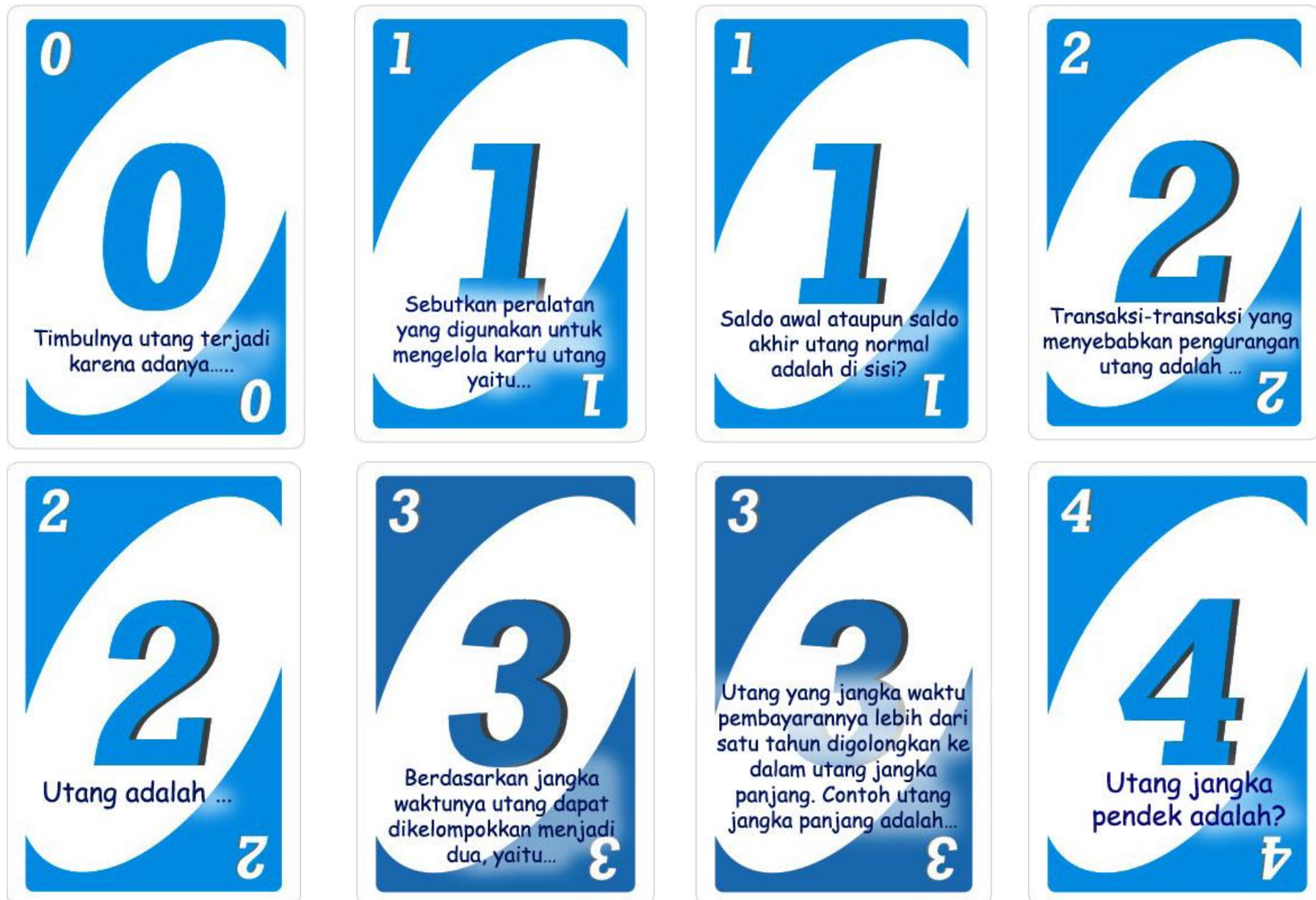
No Siswa	Aspek Penyajian Materi					Aspek Tampilan dan Pendukung Penyajian				Aspek Komunikasi Visual					Aspek Kebermanfaatan					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4
7	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
13	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
15	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3
16	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
19	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4
23	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4

[illegible]

**TAHAP *Disseminate***

**Lampiran 15 Produk akhir Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi  
Pembelajaran Akuntansi**

**Lampiran 17. Produk akhir Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi**





**4**

**4**

Pinjaman yang harus dijamin dengan harta tidak bergerak merupakan?

**4**

**5**

**5**

Akun-akun yang bersaldo normal kredit adalah?

**5**

**5**

Salah satu utang jangka pendek, yaitu utang berupa janji yang dibuat oleh debitur untuk membayar sejumlah uang pada suatu jangka waktu disebut dengan?

**5**

**6**

**6**

Utang jangka panjang dapat berubah menjadi hutang jangka pendek jika?

**9**

**6**

**6**

Utang wesel adalah?

**9**

**7**

**7**

Utang jangka panjang yang dijamin dengan harta tidak bergerak disebut?

**7**

**7**

**7**

Apa yang dimaksud voucher payable procedure?

**7**

**8**

Perusahaan mengharuskan pelanggan untuk membayar sejumlah uang sebagai jaminan atas harta yang dipinjamnya dan perusahaan mempunyai kewajiban untuk mengembalikan uang ini kepada pelanggan pada kondisi tertentu merupakan?

**8**

8

**8**

Apa yang dimaksud  
account payable  
procedure? **8**

9

**9**

Menurut PSAK No. 1  
suatu kewajiban  
diklasifikasikan sebagai  
kewajiban jangka pendek,  
jika? **6**

9

Pada tanggal 1 Maret 2010,  
PD. CAHAYA menutup  
pinjaman hipotek sebesar Rp  
20.000.000,00 dengan jaminan  
sebuah gedung. Lama pinjaman  
10 tahun dengan bunga 12%  
dibayar dibelakang tanggal 1  
Maret. PD CAHAYA dibebani  
dengan biaya provisi dan biaya  
lain-lain sebesar 1.000.000,00.  
Jurnal untuk mencatat  
transaksi tersebut adalah... **6**

0

**0**

Utang dagang  
adalah? **0**

1

**1**

Sebutkan yang termasuk  
kelompok beban yang  
masih harus dibayar  
(accrual liabilities) **1**

1

**1**

Deviden yang dapat  
dibayar sebagaimana  
diumumkan oleh dewan  
komisaris perusahaan tapi  
pada akhir periode belum  
dibayar dan dicatat  
sebagai hutang deviden  
merupakan hutang? **1**

2

**2**

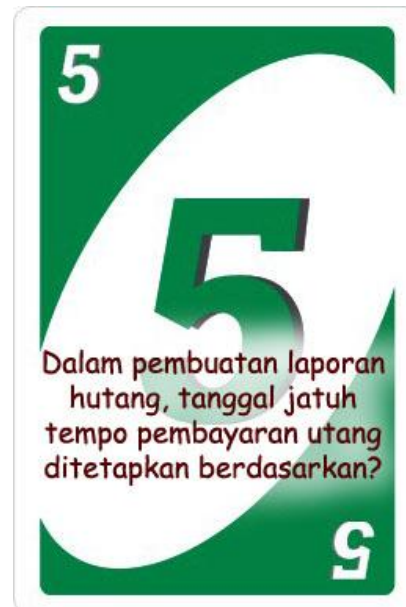
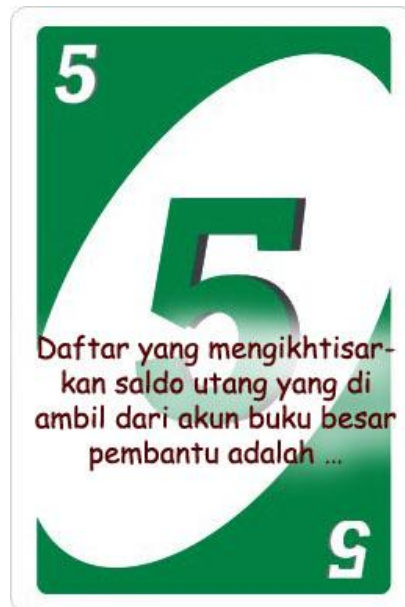
Utang Obligasi  
adalah... **2**

2

**2**

Utang yang diperoleh  
melalui penjualan  
surat-surat obligasi  
merupakan? **2**





**7**

**7**

Sebutkan ciri-ciri obligasi ..

**7**

**7**

**7**

Bagaimana Prosedur pembelian kredit oleh bagian pembelian?

**7**

**8**

**8**

Bagaimana prosedur pencatatan utang pada account payable procedure?

**8**

**8**

Dilunasi wesel bayar 90 hari yang telah jatuh tempo, nominal Rp 60.000.000,00 berbunga 15%. Jurnal yang dibuat untuk mencatat transaksi pelunasan wesel tersebut adalah?

**8**

**9**

PT. Galaksi pada tanggal 1 Mei 2010 menempatkan 3000 lembar obligasi 15% nominal @Rp 100.000,00. Pembayaran bunga tanggal 1 April dan 1 Oktober. Harga jual tiap lembar Rp105.000,00. Provisi dan biaya lain-lain berjumlah Rp4.380.000,00 maka jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah?

**6**

**9**

PT. Jaya pada tanggal 1 Mei 2010 menempatkan 3000 lembar obligasi 15% nilai nominal @Rp100.000,00. Menjual obligasi dengan harga jual Rp98.000 tiap lembar. Provisi dan biaya lain-lain berjumlah Rp3.204.000,00. maka jurnal untuk mencatat transaksi tersebut adalah...

**6**

**0**

**0**

Utang jangka panjang adalah?

**0**

**1**

**1**

Faktur dari pemasok dicatat ke dalam?

**1**



**1**

**1**

Syarat pembayaran 4/15, n/60 artinya?

**1**

**2**

**2**

Dokumen sumber yang dipakai sebagai dasar pencatatan ke dalam "utang dagang debit" adalah...

**2**

**2**

**2**

Mutasi utang adalah.....

**2**

**3**

Di beli barang dagangan dari UD KURNIA Rp. 10.000.000 dengan faktur no. 010 syarat pembayaran 2/10, n/30. Transaksi ini akan di catat dalam jurnal.....

**3**

**3**

**3**

Dalam buku jurnal khusus pembelian di gunakan untuk mencatat transaksi .....

**3**

**4**

**4**

Bukti transaksi faktur asli sebagai penguat dan diberikan kepada pembeli apabila terjadi transaksi...

**4**

**4**

**4**

Nona Noni membeli barang dagang secara kredit seharga Rp 20.000.000, berdasarkan transaksi tersebut maka Nona Noni akan membukukan ke dalam jurnal pembelian dan...

**4**

**5**

**5**

Sumber data pencatatan ke dalam Jurnal Pembelian adalah bukti transaksi berupa?

**5**

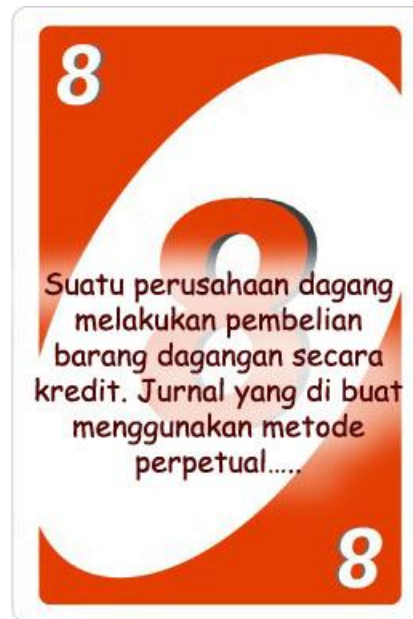
<p><b>5</b></p> <p>Trasaksi pembelian barang dagang dalam penerapan sistem fisik akan dicatat dalam akun?</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>Jika diketahui data sebagai berikut: Saldo awal utang sebesar Rp. 2.470.000. pembelian kredit sebesar Rp 4.250.000, retur pembelian sebesar Rp 450.000 berdasarkan data mutasi utang di atas, maka saldo utangnya adalah sebesar?</p> <p><b>9</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>Dibeli peralatan kantor seharga Rp 350.000 dibayar per kas Rp 150.000. sisanya kemudian. Pencatatan dalam persamaan akuntansi adalah..</p> <p><b>9</b></p>	<p><b>7</b></p> <p>Jika diketahui data sebagai berikut saldo awal sebesar 2.470.000. pembelian kredit sebesar Rp. 4.250.000. retur pembelian karena barang yang diterima tidak sesuai dengan pesanan sebesar Rp. 450.000. berdasarkan data mutasi utang di atas maka saldo utangnya adalah sebesar...</p> <p><b>7</b></p>
<p><b>7</b></p> <p>Apabila terjadi pembelian barang dagangan secara kredit, selain dicatat dalam jurnal khusus, pembelian juga akan dicatat dalam...</p> <p><b>7</b></p>	<p><b>8</b></p> <p>Pembelian barang dari PT Corazon seharga Rp45.000.000,00. Faktur No. H-711, syarat pembayaran n/60. Jurnal untuk mencatat transaksi pembelian tersebut, adalah ....</p> <p><b>8</b></p>	<p><b>8</b></p> <p>PT. ABADI mempunyai karyawan harian sebanyak 10 orang dengan upah tiap hari Rp50.000,00 per orang. Upah dibayar seminggu sekali tiap hari Sabtu minggu yang bersangkutan (Minggu libur). Jika tutup buku perusahaan dilakukan pada tanggal 31 Desember jatuh pada hari Kamis, maka upah karyawan yang termasuk hutang lancar berjumlah ...</p> <p><b>8</b></p>	<p><b>9</b></p> <p>Pada tanggal 20 Maret 2010, PT Kuasa menerbitkan 4.000 lembar obligasi 15%, nominal Rp100.000 per lembar. Obligasi tersebut dikeluarkan mulai tanggal 1 April 2010. Jatuh tempo pembayaran tanggal 1 April 2015. Pembayaran bunga obligasi, tiap tanggal 1 April dan 1 Oktober, maka jurnal untuk mencatat transaksi tersebut .....</p> <p><b>6</b></p>



<p><b>9</b></p> <p>PT. UTAMA pada tanggal 31 Desember 2011 mempunyai utang hipotek Rp 36.000.000,00. Bunga 10% jatuh tempo tiap tanggal 1 Mei dan 1 Nopember. Besarnya angsuran Rp4.000.000,00 jatuh tempo setiap tanggal 1 Mei. Dari data tersebut, jurnal yang harus dibuat PT. UTAMA pada tanggal 1 Mei 2012, adalah ....</p> <p><b>6</b></p>	<p><b>0</b></p> <p>Transaksi pembelian secara kredit akan di buat jurnal.. <b>0</b></p>	<p><b>1</b></p> <p>Sumber data pencatatan ke dalam jurnal pembelian adalah bukti transaksi berupa <b>1</b></p>	<p><b>1</b></p> <p>Dalam kartu utang ada kolom ref kolom ini di gunakan untuk.... <b>1</b></p>
<p><b>2</b></p> <p>Jurnal pengeluaran kas di gunakan untuk mencatat transaksi .... <b>2</b></p>	<p><b>2</b></p> <p>Pada tanggal 2 januari PD MAKMUR membeli barang dagangan kepada PT KETIGA seharga Rp. 10.000.000 dengan syarat 3/10, n /30. Maka PD MAKMUR akan mencatat transaksi tersebut ke dalam..... <b>2</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Pada tanggal 1 januari PD HARAPAN JAYA membeli barang dagangan kepada PT KARTIKA seharga Rp. 20.000.000 dengan syarat 3/10, n /30, selain mencatat ke dalam jurnal PD HARAPAN JAYA juga akan mencatatnya ke dalam..... <b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p>Bukti untuk mencatat terjadinya utang adalah... <b>3</b></p>

<p><b>4</b></p> <p>Dalam bukti transaksi pembelian barang dagang secara tunai, yang diberikan kepada pembeli adalah...</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>4</b></p> <p>Fungsi adanya kartu utang adalah?</p> <p><b>4</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Kewajiban jangka panjang dinilai berdasarkan?</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>5</b></p> <p>Apabila terjadi pembelian barang dagangan secara kredit, selain di catat dalam jurnal khusus pembelian juga akan di catat dalam....</p> <p><b>5</b></p>
<p><b>6</b></p> <p>Pada tanggal 2 Desember 2008 membeli barang dagangan seharga Rp. 8.000.000, syarat 2/10, n/30. Pada tanggal 4 Desember 2008 diretur sebesar Rp 4.000.000, maka jumlah yang dibayar pada tanggal 10 Desember 2008 adalah....</p> <p><b>9</b></p>	<p><b>6</b></p> <p>Dibeli barang dagangan dari UD KURNIA Rp 10.000.000 dengan faktur no 101 Syarat 2/10, n/30. Transaksi ini akan di catat dalam jurnal ....</p> <p><b>9</b></p>	<p><b>7</b></p> <p>Untuk mengecek kesamaan saldo terutang dengan saldo buku besar pembantu dapat dilakukan dengan cara...</p> <p><b>L</b></p>	<p><b>7</b></p> <p>Bagaimana Prosedur pembelian kredit yang dilakukan oleh bagian gudang?</p> <p><b>L</b></p>

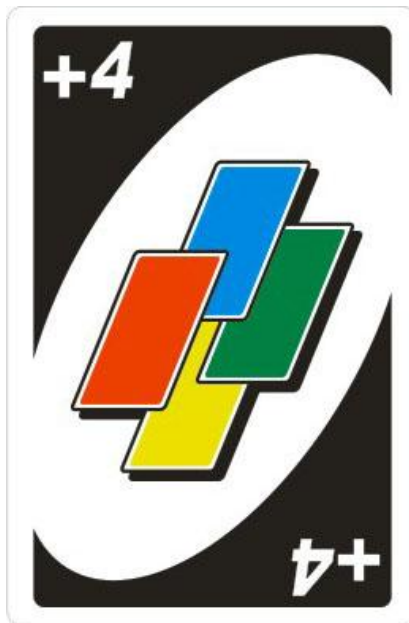




Kartu Aksi (*Action Card*) :



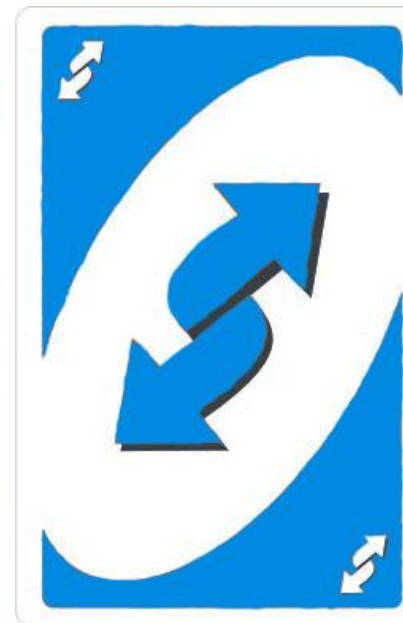
*Wild Card*  
(Rangkap 4)



*Wild Draw 4*  
(Rangkap 4)



*Draw 2 Blue*  
(Rangkap 2)



*Reverse Card Blue*  
(Rangkap 2)



*Skip Card Blue*  
(Rangkap 2)



*Draw 2 Green (2)*



*Reverse Card Green (2)*



*Skip Card Green (2)*



*Draw 2 Yellow (2)*



*Reverse Card Yellow (2)*



*Skip Card Yellow (2)*



*Draw 2 Red (2)*



*Reverse Card Red (2)*



*Skip Card Red (2)*



UNO bagian belakang



Kemasan/Wadah Kartu UNO Mengelola Kartu Utang

Lampiran 16 Foto Dokumentasi Penelitian  
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian



### Lampiran 18 Foto Dokumentasi Penelitian



Siswa memperhatikan penjelasan mengenai cara bermain dan aturan dalam permainan kartu UNO




Salah satu siswa menjawab pertanyaan dalam kartu UNO



Siswa mengisi angket respon siswa



## Lampiran 19 Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
 Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

---

**SURAT IZIN**  
 Nomor : 070 / Bappeda / 1638 / 2016

**TENTANG**  
**PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
 Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
 Nomor : 070/Kesbang/1567/2016  
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 14 April 2016

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
 Nama : PUNGKY SAMSUSILOWATI  
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12803244066  
 Program/Tingkat : S1  
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta  
 Alamat Rumah : Plumbon Sardonoharjo Ngaglik Sleman  
 No. Telp / HP : 085786543234  
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI  
 PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMK YPKK 2 SLEMAN**

Lokasi : SMK YPKK 2 Sleman  
 Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 14 April 2016 s/d 14 Juli 2016

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.


Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman  
 Pada Tanggal : 14 April 2016  
 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris  
 u.b.  
 Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Sleman
6. KA. SMK YPKK 2 Sleman
7. Dekan FE UNY
8. Yang Bersangkutan



ERNY MARYATUN, S.IP, MT  
 Pembina, IV/a  
 NIP 19720411 199603 2 003